CONSOLES +

100% CONSOLES, 100% JEUX, 100% PUR

CONSOLES +

10 CLS 20 PRINT "X-BOX C'EST DE LA BALLE" 30 GOTO 20 RUN

ÉVÉNEMENT

X-Box
Microsoft lance sa console

LA PLAYSTATION TOUJOURS EN FORME
- Fear Effect
- Syphon Filter 2
- Medievil 2

PLAYSTATION 2
- LE BANC D'ESSAI
- LES PREMIERS TESTS
- REPORTAGE SUR LA SORTIE JAPONAISE

LARA... DE RETOUR CHEZ SEGA !

PLAYSTATION 2 • X-BOX • FEAR EFFECT • RIDGE RACER V
NUMÉRO 99
AVRIL 2000
T 6745 - 99 - 35,00 F
N° 99 AVRIL 2000 35 F. BELGIQUE: 255 FB. SUISSE: 10 FS. ESPAGNE: 1090 PTAS. MAROC: 65 DH. ITALIE: 10 500 L. CANADA: 10 $. ISSN 1162-8669

+ DE 180 MAGASINS

Difintel - Micro

JEUX VIDÉO - MULTIMÉDIA - TÉLÉPHONIE - D.V.D

Achète ! Vends ! Echange ! et viens tester les toutes dernières NOUVEAUTES dans notre Espace Club.

de -30% à -70% sur l'achat de jeux d'occasion

Syphon Filter 2

Renseigne-toi dans ta boutique Difintel.

N°1 du Jeu Vidéo/Multimédia en Europe !

FRANCE

01 Belley	04 79 81 00 34
01 Bourg en Bresse	04 74 23 13 54
01 Fernay Voltaire	04 50 40 43 43
01 Hauteville	04 74 40 04 28
02 Chauny	03 23 38 00 10
02 Laon	03 23 79 08 84
02 Soissone	03 23 59 16 18
02 Villers-Cotterêts	03 23 76 21 72
06 Menton	04 93 28 26 55
12 Rodez	05 65 67 06 15
13 Arles	06 07 06 04 30
13 Fos-sur-Mer	04 42 05 96 88
13 Salons-de-Provence	04 90 56 62 30
14 Bayeux	02 31 51 00 99
14 Honfleur	02 31 89 75 00
14 Lisieux	02 31 63 07 77
14 Vire	02 31 67 97 57
15 Aurillac	04 71 43 56 56
17 La Rochelle	05 46 51 86 86
17 Royan	05 46 22 15 04
17 Saintes	05 46 93 51 75
19 Brive	05 55 24 47 87
21 Dijon	03 80 70 15 79
22 Loudeac	02 96 66 02 05
24 Bergerac	05 53 73 30 28
24 Périgueux	05 53 53 55 54
25 Montbelliard	03 81 94 17 09
26 Romans	04 75 72 70 34
26 Valence	04 75 78 09 68
27 Le Neubourg	02 32 07 00 35
28 Chartres	02 37 36 44 22
28 Dreux	02 37 50 02 12
29 Quimper	02 98 53 32 40
30 Alès	04 66 52 44 66
31 Fenouillet	05 61 70 81 05
31 Muret	05 34 46 07 70
31 Roques-sur-Garonne	05 61 72 06 64
31 Saint-Gaudens	05 62 00 31 10
31 Toulouse	05 61 21 22 02
32 Auch	05 62 61 28 20
33 Arcachon	05 56 83 58 23
33 Bordeaux	05 56 79 05 52
33 Langon	05 56 63 00 33
33 Libourne	05 57 25 98 85
34 Agde	04 67 21 32 71
34 Béziers	04 67 49 01 65
34 Sete	04 67 46 16 18
35 Fougères	02 99 94 21 00
37 Tours	02 47 75 50 01
38 Grenoble G.Place	04 76 09 26 68
38 Grenoble C. Berriat	04 76 43 27 93
38 Bourgoin	04 74 43 29 53
38 Voiron	04 76 67 46 95
39 Dole	03 84 72 68 67
39 Lons Le Saunier	03 84 24 41 59
40 Dax	05 58 56 29 03
40 Mont-de-Marsan	05 58 45 06 08
41 Vendôme	02 54 67 00 90
42 St-Etienne	04 77 49 00 69
43 Vals-Près-Le-Puy	04 71 04 26 91
44 Nantes (Orvault)	02 40 59 53 00
45 Orléans	02 38 62 76 76
47 Agen	05 53 77 28 06
47 Villeneuve sur Lot	05 53 36 15 44
50 Cherbourg	02 33 44 00 86
51 Chalons en Champ	03 26 68 49 49
51 Mourmelon-Le-Grand	03 26 66 49 49
54 Nancy	03 83 30 45 67
54 Longwy	03 82 23 25 15
55 Verdun	03 29 86 78 08
56 Locmine	02 97 60 01 57
57 Forbach	03 87 88 67 16
57 Thionville	03 82 53 06 02
57 Metz	03 87 74 65 70
59 Roubaix	03 20 68 96 93
59 Tourcoing	03 20 27 00 44
59 Hazebrouck	03 28 50 10 16
60 Beauvais	03 44 48 53 60
60 Chantilly	03 44 57 69 78
60 Clermont	03 44 50 41 00
60 Crépy en Valois	03 44 59 28 18
61 Alencon	02 33 26 11 00
61 Argentan	02 33 67 29 00
61 L'Aigle	02 33 34 27 00
62 Boulogne-sur-Mer	03 21 94 03 02
62 Calais	03 21 19 07 00
62 Lens	03 21 78 75 40
64 Bayonne	05 59 25 78 09
64 Biarritz	05 59 24 39 07
65 Lourdes	05 62 42 30 68
66 Perpignan	04 68 35 03 86
67 Haguenau	03 88 63 88 36
69 Lyon (8ème)	04 72 78 60 84
69 Villefranche/Saône	04 74 07 11 50
71 Digoin	03 85 53 75 73
71 Macon	03 85 39 09 52
71 Montceau-Les-Mines	03 85 57 29 49
71 Le Creusot	03 85 55 08 02
72 La Flèche	02 43 94 99 79
72 Le Mans	02 43 82 68 14
74 Annecy	04 50 52 86 02
75 Paris 17ème	01 47 64 15 96
76 Elbeuf	02 35 77 83 90
76 Rouen	02 35 73 68 50
77 Chelles	01 64 21 55 44
77 Fontainebleau	01 60 71 91 14
77 Lagny	01 64 12 34 81
77 Nemours	05 53 77 28 08
77 Pontault Combault	01 60 29 53 76
78 Elancourt	01 30 13 87 30
78 Maisons Laffitte	01 39 62 48 34
78 Montigny le Bretonneux	01 39 44 06 76
78 Poissy	01 30 06 06 88
78 Plaisir	01 30 07 52 81
78 Versailles	01 39 24 13 00
79 Partenay	05 49 94 10 27
81 Albi	05 63 49 02 99
81 Castres	05 63 35 19 86
82 Montauban	05 63 92 13 13
83 Toulon	04 94 91 17 91
84 Avignon	04 90 86 41 66
84 Carpentras	04 90 60 10 11
84 Orange	04 90 34 47 13
84 Valréas	04 90 28 12 00
85 Challans	02 51 49 77 92
86 Poitiers	05 49 41 77 45
87 Limoges	05 55 33 74 43
88 Epinal	03 29 82 06 97
89 Auxerre	03 86 72 95 60
91 St Germain les Corbeil	01 60 75 93 00
92 Neuilly-sur-Seine	01 47 45 17 97
93 Livry Gargan	01 43 30 24 29
93 Montreuil	01 48 97 05 54
93 Montreuil 2	01 41 58 11 11
93 Tremblay-en-France	01 49 63 19 93
94 Maison Alfort	01 48 93 35 14
94 Cachan	01 47 40 08 15
95 Sarcelles	01 39 92 47 16
97 Cayenne	05 94 28 25 28
97 Fort de France	05 96 70 79 67
98 Nouméa	00 687 26 43 34

SUISSE
• 3 magasins.

ESPAGNE
• 10 magasins.

BELGIQUE
• 2 magasins : Mons. 065 84 60 33
• Saint Ghislain : 00 32 65 36 92

OUVERTURES PROCHAINES

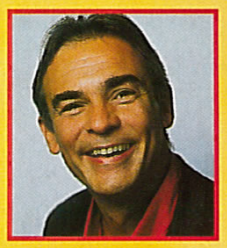
FRANCE/DOM-TOM

• Fecamps • Melun • Louviers • Sucy-en-Brie • Cambrai • La Réunion • Carcassonne • St-Germain-en-Laye • Boulogne • Rouen 2 • La Roche-sur-Yon • Issy-les-Moulineaux • Louvres • Colmar • Narbonne • Paris • Marmande • Saint-Lo • Pessac

MAROC
• Casablanca.

PORTUGAL
• Lisbonne 1 et 2

LA PLAYSTATION 2 EST LÀ !



La Playstation 2 est là ! Elle est sortie au Japon et je suis sûr que certains d'entre vous se la sont déjà procurée, en dépit de l'interdiction de Sony concernant l'import. Un million de consoles vendues en un week-end au Japon, malgré un prix nettement plus élevé que ses concurrentes... tu le crois, ça ? C'est d'autant plus un exploit que les jeux disponibles ne rendent absolument pas justice aux capacités de cette machine. Un tel succès démontre le savoir-faire de Sony en matière de marketing et, surtout, à quel point cette console bénéficie d'un a priori favorable auprès du public. Cela dit, nous avons été très déçus par les premiers jeux, et plus particulièrement par Street Fighter qui est absolument lamentable. A la rédaction, nous n'avons pas pu nous empêcher de faire une comparaison avec la claque que nous nous étions prise en découvrant la Playstation et Ridge Racer à l'époque ! Cette fois, Ridge Racer V est un jeu honnête qui n'apporte rien de neuf et qui ne met absolument pas la PS2 en valeur. Cela dit, cette déception justifiée ne remet pas en cause l'avenir de cette console. Personne ne doute que des jeux impressionnants tourneront sur cette machine à l'avenir. Mais il est clair que Sony s'est précipité pour sortir sa PS2, sans tenir compte du fait que les jeux n'étaient pas prêts. Personnellement, je n'ai jamais assisté au lancement d'une console disposant de jeux aussi peu attractifs ! Il faut espérer que Sony présentera des titres d'un autre niveau à l'E3, en mai. Avec la Dreamcast qui progresse tranquillement, Nintendo en embuscade et Bill Gates qui veut tout bouffer, Sony doit faire beaucoup mieux pour bénéficier pleinement de son extraordinaire cote de popularité auprès des joueurs. Un lecteur DVD c'est bien, mais des bons jeux, c'est encore mieux !

Alain Huyghues-Lacour

Mégahit Consoles+

Vous l'aurez compris, seuls les meilleurs jeux dépassent les 90 % et ils sont rares. Si tel est le cas, vous pouvez être certain que c'est un achat sûr et que ce titre mérite toute votre attention. Les Mégahits sont des jeux que Consoles+ a classés parmi les plus intéressants du moment. Si vous êtes amateur du genre, ce jeu ne doit pas vous échapper !

Très rares sont les jeux classés Consoles+ d'or. C'est la plus haute récompense qu'un titre puisse obtenir dans notre magazine. Cela signifie bien évidemment qu'il fait partie des tops de sa catégorie et qu'il est une référence en la matière. Un tel jeu doit donc absolument faire partie de votre ludothèque.

d'or Consoles+

LE TOP/FLOP

Cette rubrique est la vôtre, c'est à vous de jouer : nous avons besoin de vous pour établir le classement de vos 5 jeux préférés (Top), de vos 5 jeux les plus attendus (Most Wanted) et, bien évidemment, des 5 jeux que vous pensez être les moins réussis (Flop). Pour nous faire parvenir votre classement, utilisez le Minitel et tapez le 3615 TCPLUS (2,23 F/min.). Foncez vite aux News pour voir les résultats du mois.

TESTS, MODE D'EMPLOI

Pour qu'il n'y ait pas de confusion entre les tests officiels et les tests de jeu import, un drapeau vous signale l'origine du jeu : français, japonais ou américain. Nous vous indiquons également la langue des textes et des voix quand il y en a : un jeu japonais, même si c'est rare, peut offrir des textes ou des voix en anglais.

Enfin, sachez que la note d'intérêt ne correspond pas à la moyenne des notes attribuées aux musiques, bruitages, maniabilité et autres catégories.

Depuis quelque temps, Consoles+ s'efforce de baisser les notes d'intérêt qui avaient tendance à dépasser trop souvent les 90 %. Un jeu qui obtient la note de 80 % est un bon jeu... quoi que certains éditeurs puissent penser !

SOMMAIRE

EN AVRIL, LES PINGOUINS S'ÉPILENT

PREVIEWS

4x4 World Trophy....PS....49
Advanced World War....DC....36
Alone in the dark....PS....64
Animastar....DC....34
Blues Brothers....N64....56
Be On Edge....PS2....26
Chase the Express....PS....52
Dark Cloud....PS2....28
Dead or Alive 2....PS2....18
Disney All Star....PS2....29
Dragon's Blood....DC....62
Extermination....PS2....30
Gekido....PS....62
Gradius III & IV....PS2....22
Gran Turismo 2000....PS2....16
Gungriffon Blaze....PS2....29
Half-Life....DC....69
International Track'n Field Summer Sessions....N64....66
Konami Soccer....PS2....28
Maximo....PS2....24
Metal Slug 3....Arcade....37
Munch Odyssee....PS2....48
Need For Speed : Porsche 2000....PS....68
N-Gen....PS....50
Onimusha....PS2....14
Puzzle Loop....PS/GBC....42
Rally Masters....PS....65
Reiselied....PS2....32
Ronaldo V-Football....PS....56
Samba de Amigo....DC....59
Silpheed....PS2....20
Silver....DC....50
Sno-Cross Championship....PS....59
Sorcerian....DC....38
Star Wars Racer....Arcade....40
Street Skater 2....PS....67
Tekken Tag Tournament....PS2....27
Tony Hawk Pro Skater....DC....58
V-Rally 2 : Expert Edition....DC....52
World Championship Snooker....PS....64
World Touring Car....PS....66

TESTS

En violet, les Mégahits.
En jaune, les Consoles+ d'or.

Aerofighters 2....DC....130
Army Men Air Attack....PS....97
Beatmania....PS....102
Carrier....DC....130
Colony Wars Red Sun....PS....92
Crusaders : Heroes of Might and Magic....PS....130
Die Hard Trilogy 2....PS....103
Eternal Ring....PS2....84
Excitebike 64....N64....127
F1 2000....PS....116
Fear Effect....PS....94
Ghoul Panic....PS....130
Grandia....PS....125
Guilty Gear....PS....132
Guy Roux Manager 2000....PS....126
Jimmy White's Cueball....PS....132
Jojo's Bizarre Adventure....PS/DC....132
Les Razmoket font du cinéma....PS....132
Medievil 2....PS....104
Pokémon Stadium....N64....90
Psychic Force 2....PS....110
Ridge Racer V....PS2....78
Saga Frontier 2....PS....111
Star Ixiom....PS....132
Sega GT....DC....100
Star Ocean : The Second Story....PS....98
Street Fighter EX3....PS2....82
Strider 2....PS....130
Syphon Filter 2....PS....122
Tarzan....N64....91
The Nomad Soul....DC....112
Theme Park World....PS....115
Tomb Raider La révélation finale....DC....108
UEFA Champions League 2000....PS....132
Urban Chaos....PS....132
Vandal Hearts 2....PS....120
Virtua Cop 2....DC....114

P. 104

Medievil 2

Dan est de retour. Ce brave squelette est bien décidé à faire péter la Playstation.

P. 69

Half-Life

Un des plus gros hits PC a enfin été dévoilé sur Dreamcast. On reste ébahis. Alors, bientôt des parties de Doom-like en réseau ? Seul M. Sega France pourra peut-être nous dire quand.

P. 58

Bill le conquérant

Non content de dominer le monde du PC, Microsoft part en guerre contre les constructeurs de consoles avec sa monstrueuse X-Box.

JAPON 9

En direct du Japon, découvrez le lancement de la Playstation 2 et la folie qui accompagne l'événement. Notre Kago a réussi à en sortir vivant... Vous y verrez aussi les plus gros jeux montrés lors du Playstation Festival 2000. Et pour finir sur une note américaine (dans la rubrique Japon, il fallait y penser...), Star Wars Racer arcade risque bien de décoiffer tous les Japs qui s'y essaieront.

NEWS 47

Face à la sortie en fanfare de la Playstation 2, Microsoft annonce timidement les caractéristiques de sa X-Box. Bientôt, on retrouvera Billou dans nos colonnes. Les anti-Microsoft vont être ravis...

BANC D'ESSAI 72

Vous voulez baver devant les photos de la nouvelle console de Sony ? Courrez zyeuter la Playstation 2. Testée dans

REMERCIEMENTS : BEST GAMES, ESPACE 3, GAME PARTNER, GAME STATION, MICROMANIA, POWER GAMES, RED SUN, SATELLITE, SCORE GAMES, SUNRISE et VIDEO STORY, à MetaCreations pour ses logiciels de création graphique, Super Goo, Kai's Photo Soap, Bryce 3D, Ray Dream 3D, Eye Candy et KPT 3, ainsi qu'à l'éditeur Macromedia. Salut aussi à Eliotrope, Gilles (Lolo Peugeot 204), Danièle (Lolo BMW Z3) et David (Lolo 2CV).

Couverture : Namco.

Ridge Racer V

Tout sur le jeu vedette de la Playstation 2. Namco nous a habitués à des hits. Est-ce encore le cas pour cette nouvelle mouture ?

P. 78

P. 18

Dead or Alive 2

Déjà couronné de gloire pour sa version Naomi, DoA2 a épaté la galerie lors du Playstation Festival 2000. Encore plus beau, encore plus de culottes, encore plus de melons, admirez les premiers écrans de cette version PS2.

P. 10

La Playstation 2 au Japon

Des Japonais en folie, un Kago compressé et une console qui a battu des records de vente. Zoom sur ce qui s'est passé à l'autre bout du monde, ce jour du 4 mars 2000.

CONCOURS

Non, vous ne rêvez pas, ce n'est pas un poisson d'avril !
Ce mois-ci, Consoles+ vous offre 244 cadeaux !
Avec Medievil 2 (p. 63), une Playstation, 20 jeux Medievil 2, 10 manettes Dual Shock, 10 cartes-mémoire et 40 T-shirts Medievil 2 phosphorescents sont en jeu.
Avec Fear Effect (pp. 134 et 135) vous gagnerez, accrochez-vous bien, un lecteur DVD-vidéo portable, 30 jeux Fear Effect, 4 DVD-vidéo "Une Nuit en enfer 2", 16 K7 vidéo "Buffy contre les vampires" et 50 T-shirts Fear Effect.
Enfin, avec Wario Land 3 (p. 141) ce sont 4 Game Boy Color, 8 jeux Wario Land 3 et 50 T-shirts Nintendo qui sont en jeu.
Quelqu'un a un truc à rajouter ?

ABONNEMENTS

Faites des économies, abonnez-vous à Consoles+. Comme ça, vous pourrez frimer devant les copines, en leur montrant votre Consoles+ bien avant sa sortie en kiosque.

LA HOTLINE UNIQUEMENT SUR MINITEL

Switch, quand il ne passe pas son temps à fayoter à Tignes, à piquer le Coca de Kael dans le frigo, ou à défoncer la machine à Twix, sert aussi à vous aider dans les tips. Alors, n'hésitez pas à l'embêter sur la hot-line du Minitel, en tapant sur le 3615 TCPLUS*. Il vous donnera des tips, des news et vous débloquera les jeux les plus vicelards.

(*3615 : 2,23 F/min)

PETITES ANNONCES

Petite Playstation cherche joueur aux paluches bien velues, pour nuits de folie ensemble. Expérience pas indispensable, débutants acceptés. Cause de la demande : mon ex vient de tomber amoureux de ma petite sœur.
Rendez-vous sur le minitel 3615 TCPLUS*. Plein d'autres petites annonces comme celle-là vous y attendent.

(*3615 : 2,23 F/min)

tous les sens et décortiquée de façon minutieuse, on vous dit tout ! Sortie en France à la rentrée.

TESTS 77

Les premiers tests PS2 sont là ! Ridge Racer V est bien le fer de lance actuel de la console. A part ça, on a aussi droit à plein de bons jeux sur PS et DC : Fear Effect, The Nomad Soul, Syphon Filter 2, Medievil 2, etc.

TIPS 143

Ça vous dit, une petite astuce sur Crash Team Racing ou Trasher : Skate and Destroy ? Switch vous dévoile tout pour exploser les jeux (non Zano, arrête de taper sur le CD plésséteéchionne). Au fait, le Switch remercie les rideurs de Tignes et Sega pour les deux jours terribles de snowboard.

TROMBINOSCOPE 154

Brainstorming à la rédac pour trouver des idées quelconques au sujet de n'importe quoi. Voilà un challenge bien difficile ! Mais pas besoin de s'inquiéter, Maître Niico s'occupe de tout !

COURRIER 156

Bomboy, fidèle au poste, répond toujours au courrier. Il nage tout le temps dans sa baignoire de lettres. On ne le voit pas, mais qu'est-ce qu'on l'entend...

PLONGEZ DANS LE TOURBILLON DE L'AVENTURE !

**Au coeur de l'Egypte avec Lara,
dans le monde technologique d'Omikron avec David Bowie,
ou dans les cathédrales gothiques avec Raziel le mangeur d'âme.
Jamais l'Aventure-Action n'a été aussi intense sur console !**

THE NOMAD SOUL

CRYSTAL DYNAMICS

CORE

quantic dream

Sega et Dreamcast sont des marques déposées de Sega Enterprise, Ltd. Tomb Raider et Tomb Raider La Révélation Finale ® et TM Core Design Ltd 1999. Eidos et © Eidos Interactive Ltd 1999. Tous droits réservés. The Nomad Soul - QuanticDream, le logo QuanticDream, The Nomad Soul sont des marques déposées de QuanticDream. © et edité par Eidos interactive Ltd 1999. Tous droits réservés. Soul Reaver Legacy of Kain : Crystal Dynamics, le logo Crystal Dynamics, le personnage Glex, Legacy of Kain, Soul Reaver, Raziel sont des marques déposées de Crystal Dynamics. © 1999 - 2000 Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
Dreamcast
SEGA
TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE
THE NOMAD SOUL
LEGACY of KAIN
SOUL REAVER
EIDOS
SEGA™
EIDOS
INTERACTIVE
eidos.com
Peter's Plane

MAD CATZ™

La console DREAMCAST™ a désormais sa griffe !

VOLANT Mc2™

*Système de réglage Accudrive™
*Moteur de vibrations
*Levier de vitesse sport

DREAM PAD™

*Joystick et boutons analogiques
*Design ergonomique
*Grips caoutchoutés
*Possibilité d' ajouter une unité de mémoire, et un Force pack™

FORCE PACK™

*Kit de vibrations à insérer dans la manette
*Disponible en plusieurs coloris

DREAM BLASTER™

*Optique de haute qualité pour une plus grande précision
*Switch directionnel pour simplifier la navigation dans le menu
*2 boutons d' action
*Pack de vibrations
*3 modes arcade

*DREAMCAST est une marque déposée par SEGA
*Mc2, FORCE PACK, DREAM PAD et DREAM BLASTER sont des marques déposée par MAD CATZ

BIGBEN INTERACTIVE S.A. RUE DE LA VOYETTE C.R.T. 2
59818 LESQUIN CEDEX FRANCE-fax: 03 20 90 72 34

Bigben INTERACTIVE

JAPON

La Playstation 2 occupe encore une fois le devant de la scène avec un compte rendu complet du Playstation 2 Festival à Tokyo. Au programme donc, tous les titres à venir sur la nouvelle console de Sony, dont le très attendu Gran Turismo 2000. Kagotani San, notre correspondant permanent au Japon, s'est rendu sur place et vous fait part de ses impressions...

PLAYSTATION 2 :

Le stock sera attribué à partir de minuit.

Le Playstation Festival était moyen ? Mouais, mais il laissait tout de même entrevoir de très belles perspectives (voir pages suivantes). Après tant d'attente, tant de rumeurs, elle allait enfin sortir. Aussi, pas de tergiversations. Hop ! à Akihabara, où la grand-messe allait être célébrée.

Par Kagotani san

Il est 17 h 34, gare d'Akihabara, le jeudi 3 mars. Horreur ! Ils sont là ! Ces joueurs de la première heure se sont jurés de mettre la main sur l'obsession de leurs nuits, la PS2. Aaarrgghh ! Malgré les ventes en ligne sur Playstation.com (le site de vente directe de SCEI), certains ont préféré faire la queue. Il est vrai que tous les médias avaient rapporté que les stocks ne pourraient pas satisfaire la demande. De plus, les couacs du site n'avaient rien pour rassurer. Bref, ils se sont déplacés pour être sûrs d'en avoir une. Bref, comme moi... Gasp !

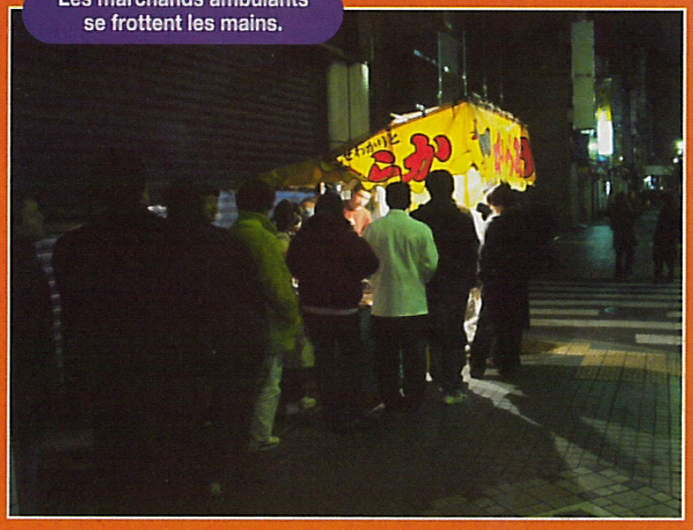
Rythme soviétique

Mince, cette queue ne mène nulle part, tout le stock est alloué. Argh ! celle-là aussi. Ça me rappelle la folie qui avait sévi sur Tokyo lors des sorties de la Saturn et de la PS. Tout Akihabara vit au rythme soviétique. Des centaines de personnes s'adonnent au plaisir de la queue. Certes, la console a remplacé le pain. Voilà enfin un magasin où le désordre règne. Sofmap (une des principales chaînes de distribution en matière de jeu) n'a pas encore attribué son stock. Pas de doute, c'est là que tout va se jouer. Déjà 180 personnes se sont attroupées. Un responsable du magasin me rapporte que le même chaos a lieu sur leurs trois points de vente du quartier. Pas de problème, j'attendrai. Comme tous les Japonais, je suis venu accompagné. Pendant qu'une personne fait la queue, l'autre se dégourdit les jambes. Heureusement, aujourd'hui il fait doux et beau.

Les camions arrivent

20 h, les camions arrivent. Ils s'arrêtent (l'un après l'autre) près d'une porte et les vigiles sortent pour les encadrer. Serait-ce... Oui, des flots de cartons frappés des inscriptions "SCPH-10000" sont transportés au sous-sol, près de 1 050 unités. On est rassurés : tout le monde sera servi. Etrangement, tous les magasins n'ont pas été logés à la même enseigne. La vente sans réservation avait été autorisée récemment par SCEI (après pas mal de palabres) dans trois quartiers : Akihabara, Shibuya et Shinjuku. Dans le premier, on trouvait des points de vente limités à 150 ou 180 unités, d'autres à 300. Bref, cette diversité dans les stocks avait amplifié d'autant la

Les marchands ambulants se frottent les mains.



Une aubaine pour les SDF qui vivent du recyclage des cartons !

LA RUÉE !

Peu à peu, le sommeil gagne et on s'organise comme on peut.

COMBIEN DE MACHINES POUR CE LANCEMENT ?

SCEI avait apparemment produit 2 millions d'unités. Restait à conserver le secret sur ce chiffre et même à entretenir les rumeurs. L'effet fut complet, avec un mouvement de foule le jour de la sortie. Sony pouvait alors offrir aux médias un spectacle impressionnant. Le fabricant compte produire 500 000 unités par mois. Ceux qui réservent sur le site Playstation.com doivent attendre deux semaines pour recevoir leur machine. Certes, la demande n'est pas aussi importante, mais cela permet de baisser le coût de fabrication exorbitant : on parle d'un milliard de dollars rien que pour la mise au point du processeur Emotion Engine. Une nouvelle version gravée à 0,18 micron serait attendue pour l'automne. Ses avantages seraient multiples (moins de surchauffe, plus compact, plus stable), et il devrait constituer le cœur de la version européenne.

Lui, il était le premier !

psychose de pénurie. Voici le premier signe comme quoi SCEI se développera de plus en plus en ligne, délaissant à terme les points de vente traditionnels, une manière efficace de maîtriser le circuit de distribution de la PS2.

Sur le trottoir glacé

Au fil des heures le public s'entasse. Il est déjà minuit, et Sofmap organise la queue. Une masse compacte se meut pour y prendre place (par deux, s'il vous plaît). Rapidement, une longue file se forme traversant plusieurs blocs ...

L'attente va être longue.

Les médias étaient sortis en nombre.

PLAYSTATION 2 : LA RUÉE !

LA PS2 EN CHIFFRES

Les chiffres concernant la journée du 4 mars communiqués par les principaux magasins :

- Réservations en ligne : 200 000 pour le 4 mars.
- Digicube (borne) + réservations en magasin : 200 000.
- En magasin (vente sans réservation) : 100 000.

Les chiffres officiels (du 4 au 6 mars) :

- Réservations en ligne : 360 000 dont 120 000 livrées.
- En magasin (ventes globales) : 620 000.

Soit un total de 980 000 unités ! SCEI compte atteindre 1,4 million d'unités vendues fin mars. Ces résultats seraient 10 fois supérieurs à ceux de la PS à son lancement !

Tsutaya, une chaîne de location et de vente de vidéos, rapporte une croissance par facteur 4 ou 5 de son business DVD (location et vente).

Une Nec Duo-R alimentée par un groupe électrogène !

... du quartier. La nuit sera longue et on se prépare à la passer comme on peut. Les gens cherchent un bout de carton pour s'asseoir sur le trottoir glacé. Les pros sont venus avec couvertures, chaises et tables de camping pour jouer. La palme revient à un groupe de joueurs venus avec une télé 14 cm, un groupe électrogène et des consoles (PS et Duo-R) ! Les marchands ambulants profitent de l'aubaine et vendent des aliments chauds bien réconfortants. Le magasin distribue aussi des patchs chauffants. Vers les 7 h du matin (heure du lancement), les médias arrivent en force. Des nouvelles viennent de Shinjuku où la sortie s'est faite à 5 h : la fête allait bon train. Yodobashi, spécialiste de l'électronique et de l'informatique, avait prévu le coup, et un premier stock de 4 000 unités (chiffre non vérifié) était en train de s'arracher. A Shibuya, SCEI avait organisé sa propre fête avec des PS2 en démo. La rupture de stock devait intervenir 50 minutes plus tard.

La Game Boy Color, omniprésente !

Ça bouge enfin

Il est 7 h, et ça bouge enfin ! En s'approchant de l'entrée, les annonces pleuvent : "les stands sont en rupture de stock". Puis c'est au tour de certains câbles, puis du contrôleur Drum Mania... Pire, on apprend que le Multitap2 ne sera disponible que le 30 mars ! Enfin, tant qu'il y a Ridge Racer...

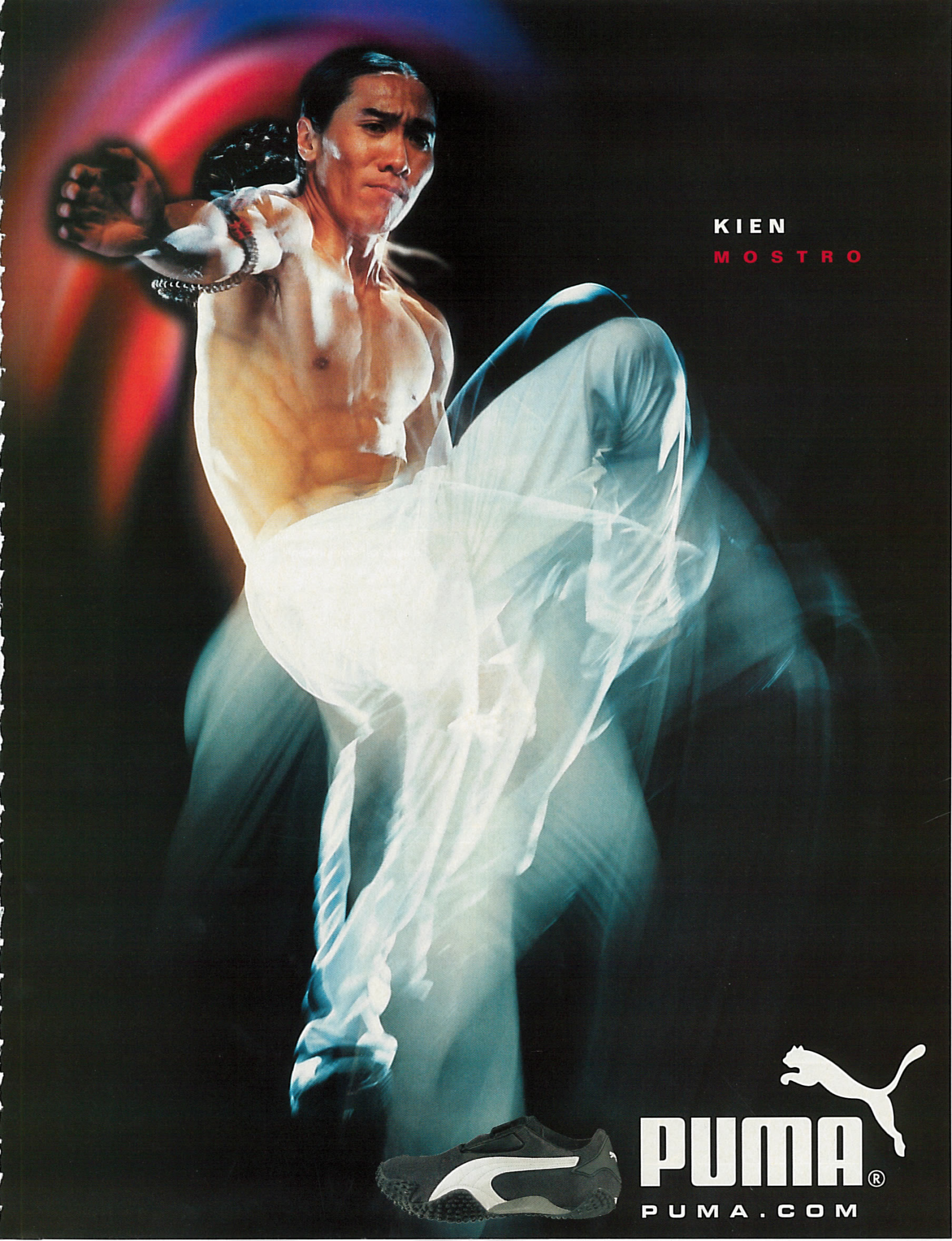
7 h 46, j'ai ma machine ! Les Japonais courent rentrer chez eux pour brancher enfin l'objet de leur convoitise. D'autres magasins se préparent pour leur ouverture à 9 h. Mais tous peuvent sourire après des mois de disette pour cause de marché en chute libre. Même si Sofmap espérait une queue encore plus longue, la sortie de la PS2 explose celle de la DC en terme de volume et de mouvements de foule. SCEI a réussi son coup avec brio.

Une partie de cartes.

UN MOMENT MAGIQUE

La valse des camions est toujours un moment magique. Voir les stocks entrer en magasin, c'est avoir l'objet de ses désirs à la portée de main. Rhaaa...

Sans commentaire...


KIEN
MOSTRO
PUMA®
PUMA.COM

ONIMUSHA

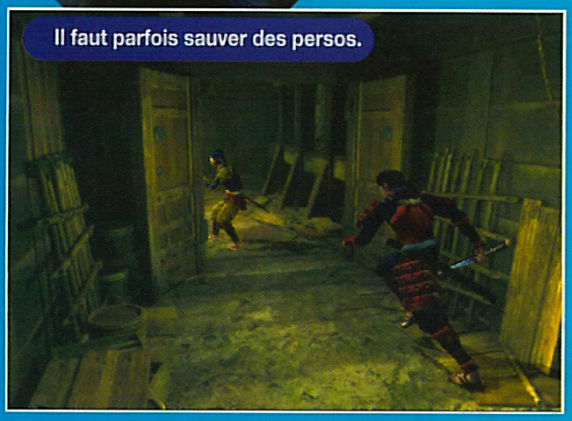
鬼武者

Capcom lancera bientôt ce nouveau jeu sur Playstation 2, mais, semble-t-il, sans réellement utiliser les superbes capacités de cette console.

PLAYSTATION2

● Capcom/Été

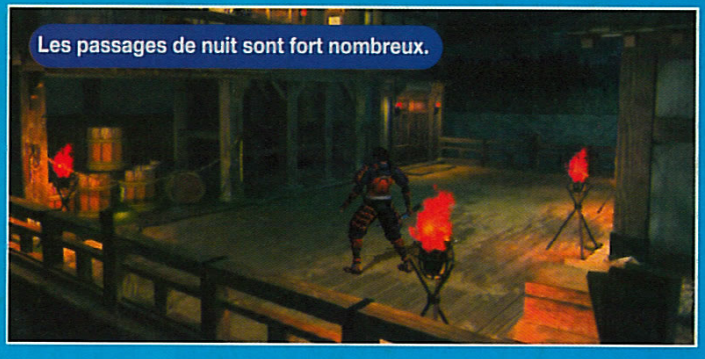
Voici un titre attendu. Malheureusement, toujours pas de version jouable ! Cependant, on a enfin eu droit à une vidéo présentant des phases de jeu. A première vue, le résultat est plutôt décevant. Capcom a apparemment repris ligne pour ligne le programme original de la version PS. Alors qu'on attendait un jeu dans le genre de Dino Crisis ou de Code Veronica avec un environnement totalement 3D, il semble que l'on devra se contenter de décors en 2D. Enfin, ce n'est quand même pas mal, avec une qualité graphique encore rarement atteinte ! Les films (excellents) sont là pour faire avancer le scénario et donner du rythme à l'ensemble. Le maniement semble être identique à celui de Bio Hazard, la seule différence étant que les armes blanches permettent des combats plus fins, notamment avec la gestion de la garde. Sans être LE jeu tant attendu utilisant les monstrueuses capacités de la PS2, Onimusha devrait offrir une jouabilité et un intérêt de qualité. L'expérience de Capcom en la matière n'est plus à démontrer. L'éditeur en a d'ailleurs profité pour annoncer un Bio Hazard sur la console, sans en montrer quoi que ce soit. Ça ne mange pas de pain et c'était de toute façon prévisible. Cette version sera-t-elle le remix de Code Veronica comme le rapportent les rumeurs de ces derniers temps ?



Il faut parfois sauver des persos.

Le sang est omniprésent !

L'incrustation n'est pas toujours réussie.



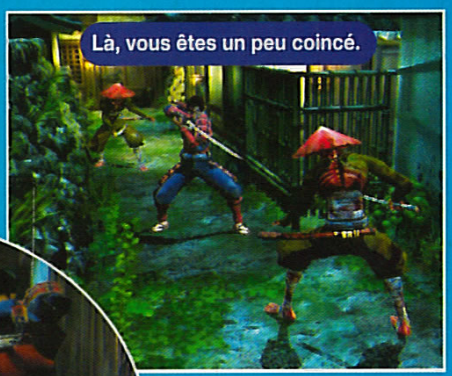
Les passages de nuit sont fort nombreux.

Pas de surnombre à la Bio Hazard 3.

Certains écrans sont superbes.

Encore un jeu qui va faire jaser.

Les objets à prendre brillent.


Là, vous êtes un peu coincé.

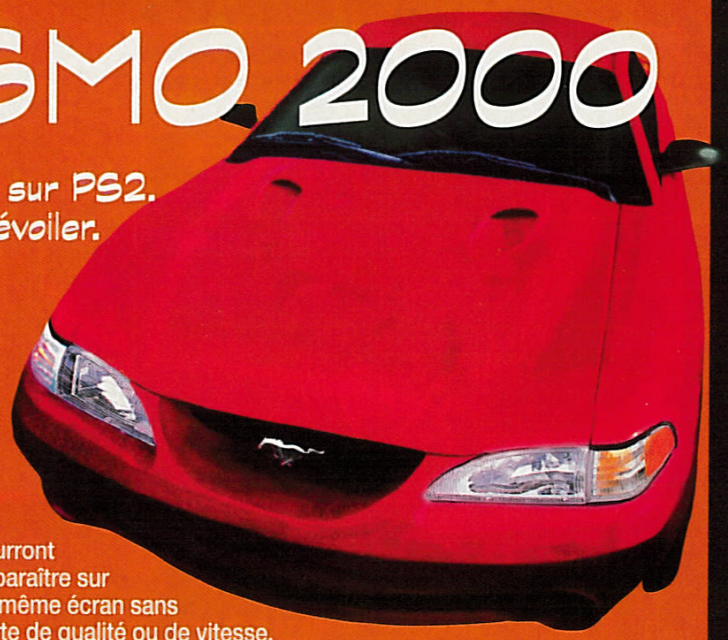
Tiens, un trou dans le sol...

Un ennemi vient du plafond.

A la lumière des lucioles...

GRAN TURISMO 2000

C'est très certainement le titre le plus attendu sur PS2. Son développement se poursuit sans trop se dévoiler.



PLAYSTATION2

● SCEI/N.C.

Devenu la vitrine de SCEI, GT 2000 devait être présent au Festival. Il le fut, mais sous la forme d'une démo qui n'en montrait pas trop. Attention donc au choc de la version finale ! Outre l'absence des belles italiennes comme Ferrari, pour cause de problème de licence, Polyphony, par la voix de Kazunori Yamauchi (cf encadré), a confirmé la présence d'un second axe d'animation pour les voitures, un affichage en 60 images par seconde et l'arrivée de nouvelles disciplines comme les dragsters. Pas moins de 6 bolides de 4 500 polygones pourront apparaître sur un même écran sans perte de qualité ou de vitesse. Une seule de ces voitures ne pourrait même pas tourner sur PS ! L'accroissement de puissance est tel qu'un film mpeg2 pouvait tourner en fond et plein écran. Mieux, "l'Environmental Mapping" permet au décor de se refléter sur les voitures de manière hyper réaliste. Lors des séquences de chargement, des minijeux, comme des versions remises à jour de Motor Toons GP et Omega Boost, seraient présents. Au sujet de ces derniers, Yamauchi pense à de possibles conversions sur PS2. Le jeu comportera moins de circuits que GT2. Enfin, toujours selon Yamauchi, le moteur de GT 2000 aurait atteint une certaine maturité. Si des améliorations peuvent encore être apportées dans le domaine de l'intelligence artificielle ou de la maniabilité, le moteur 3D atteint une quasi perfection.

UN GRAND MONSIEUR

Vice-président de Polyphony Digital et père de Gran Turismo, Kazunori Yamauchi s'est fait la main sur la PS avec Motor Toons GP. Son œuvre a totalement révolutionné les courses automobiles 3D dans le jeu vidéo. Un grand monsieur possédant une profonde réflexion dans son domaine. A n'en pas douter, GT 2000 (version finale) devrait encore placer la barre très haut.

Le décor se reflète sur la voiture.

L'effet des ondes de chaleur est inédit.

La démo tournait sur un circuit de GT2.

Les angles de caméra sont toujours bien situés.

La lumière du soleil est très réaliste.

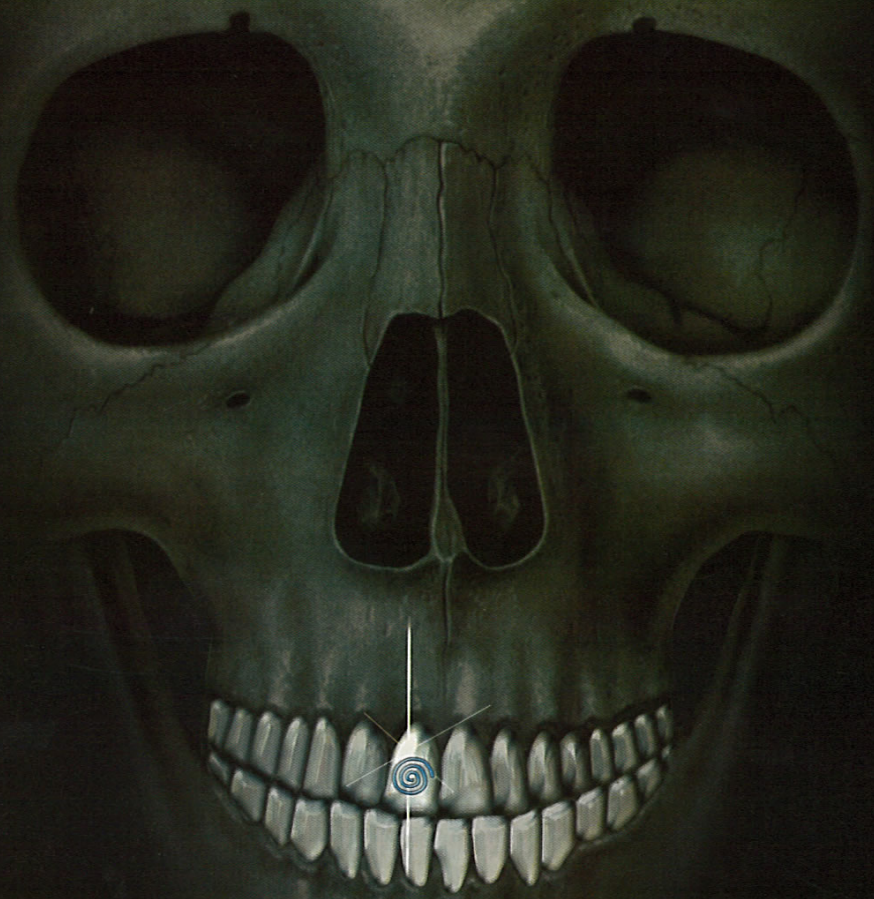
La version finale devrait surprendre.

REFLEXION FAITE

RESIDENT EVIL II

est désormais disponible sur Dreamcast

Souriez !



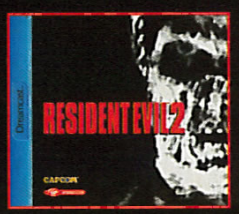
Virgin INTERactive

CAPCOM

INFOS • CADEAUX • SOLUCES
Hot-Line Vi Indigo 0 803 09 41 64
Hint-Line 08 36 68 94 95 • 2,23 F la minute
3615 VIRGIN GAMES
http://www.virgininteractive.com

Dreamcast

© CAPCOM CO., Ltd. 1998. All rights reserved. Resident Evil is a trademark of CAPCOM CO., Ltd. CAPCOM is a registered trademark of CAPCOM CO., Ltd. Distributed by Virgin Interactive Entertainment (Europe) Ltd. All rights reserved. Virgin is a registered trademark of Virgin Enterprises Ltd. Sega and Dreamcast are trademarks of Sega Enterprises, Ltd.



DEAD OR ALIVE 2

Alors que le jeu s'apprête à sortir aux US et en Europe dans sa version Dreamcast, curieusement, au Japon, ce sera sur Playstation 2 (dans un premier temps).

PLAYSTATION 2

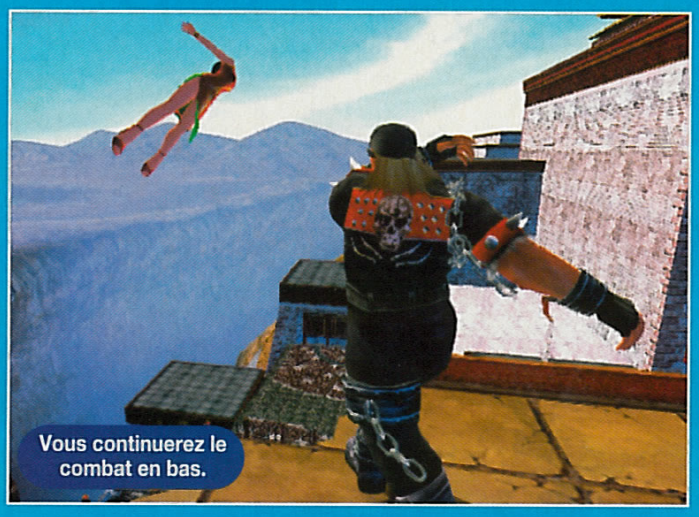
● Tecmo/30 mars

Rien ne vaut un bon tête à tête avec Tomonobu Itagaki pour faire toute la lumière sur ce titre on ne peut plus attendu.

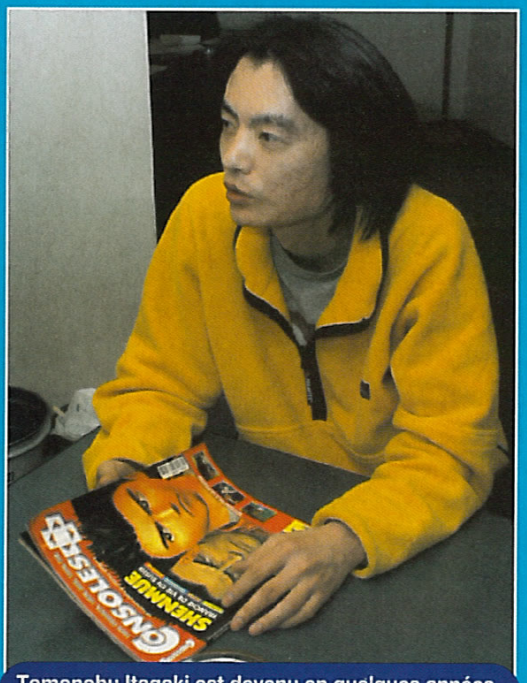
Quand a été décidée la conversion de DoA2 sur PS2 ?
A la tête du Team Nina, je dois aussi prendre en considération les directives qui viennent d'en haut, comme de bouger sur PS2. Décembre 99, on m'a demandé si DoA2 sur PS2 était possible. Au Team Ninja, j'ai étudié la machine pendant un mois, et j'ai su que c'était possible. Ayant l'une des toutes meilleures équipes en Assembleur (un langage de programmation) du Japon, si ce n'est du monde, on a reconstruit le moteur du jeu en un mois et demi.

Des bouts de DoA PS ont-ils été repris ?
Non, tout a été fait de zéro. Tout le monde vous dira que développer sur PS2 est difficile. Nous, on dit que ça dépend de l'équipe que vous avez. L'adaptation a été facile, d'autant que la machine possède un sacré potentiel. La version actuelle est à 30 % de son developpement et on sera fin prêts le 30 mars.

Pourquoi pas la version DC d'abord ?
On a déjà terminé la version US et bientôt la Pal. Elles sont incroyables ! On a exploité la machine à fond. Au Japon, la décision ne vient pas de moi. Plus que pour le business, j'ai une passion pour les nouvelles technologies. La PS2 en est une, et elle présente un challenge intéressant. Attention, la DC n'est pas mauvaise. Au contraire ! On peut faire des merveilles avec quand on veut s'en donner la peine. Pour preuve, notre DoA2 est supérieur du point de vue du jeu à tous les premiers jeux de baston de la PS2. La version DC sortira un peu après celle de la PS2. Ensuite, nous voudrions explorer la Dolphin et la X-Box. Comme on travaille en Assembleur, on peut s'adapter très vite.


Vous continuerez le combat en bas.

Quelles différences entre les versions DC et PS2 ?
Rien ne changera. DoA2 présente une jouabilité et un moteur de combat très matures. Il n'y a pas mieux actuellement, et il sera difficile de faire mieux. Ensuite, les modes de jeu sont très complets. On a travaillé dessus pendant 13 mois, du temps de la Naomi. Seuls les graphismes devraient être un poil meilleur sur PS2.



Tomonobu Itagaki est devenu en quelques années, l'un des tout bons du combat 3D. Heureux Tecmo.

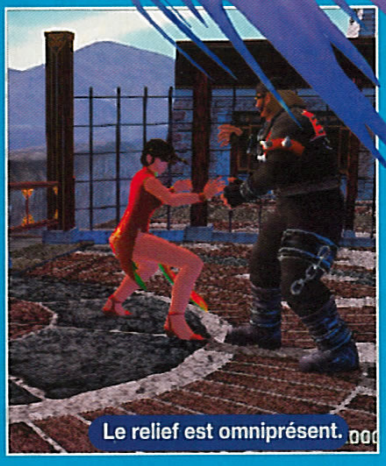
TTT et DoA2 sortent en même temps ! ?
Oui, les deux jeux vont sortir le même jour. On ne le fait pas exprès. On avait fixé cette date depuis le début. C'est Namco qui a pris du retard. On a pensé, à un moment, aller les aider pour terminer leur jeu. Sérieux ! Mais bon... Je ne vois vraiment pas pourquoi ils prennent tant de temps, surtout quand on sait qu'ils utilisent le programme de la version System 12 tel quel. Enfin...

Pourquoi Tekken a-t-il devancé DoA sur PS ?
Notre DoA possède un niveau supérieur à Tekken dans le domaine du combat 3D. La supériorité de Namco tient à son marketing et à l'image de Tekken. Cette fois on a mis le paquet pour offrir un niveau de réalisation et de jouabilité maxi. Oui, l'herbe dans TTT est impressionnante. Je pense en inclure, histoire de...

Les projets futurs ?
Après cette conversion, je vais de suite m'attaquer à Ninja Warriors, sur PS2. C'est la suite de Ninja Gaiden, un de nos plus gros hits. Ce sera un jeu d'action 3D tirant partie de l'expérience accumulée sur DoA. Les deux jeux partagent un univers commun, celui de ninjas. Ensuite, pourquoi pas un DoA3. J'y pense, mais ce sera d'abord en arcade et sur le hardware qui sera le mieux adapté.

Au programme, poitrines et petites culottes !

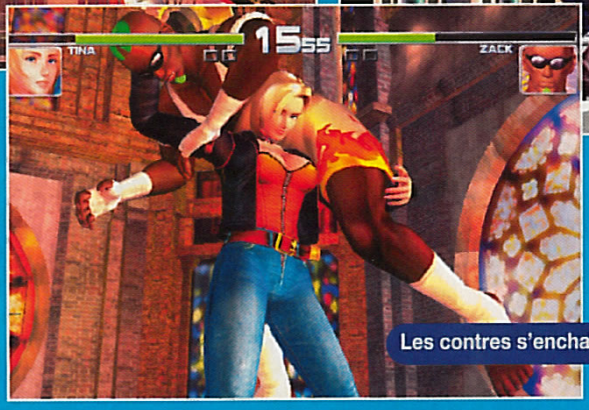
Ce mur est électrifié !


Le relief est omniprésent.

DoA2, tout est vraiment en 3D.

Les versions DC et PS2 diffèrent encore de peu.

La jouabilité rappelle celle de Virtua Fighter.

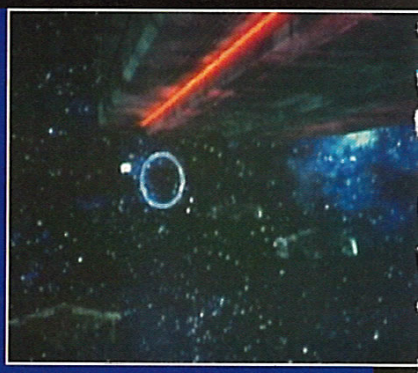

Les contres s'enchaînent.

DoA2 affiche plus de deux combattants en même temps.

©TECMO, LTD. 1996,1999,20

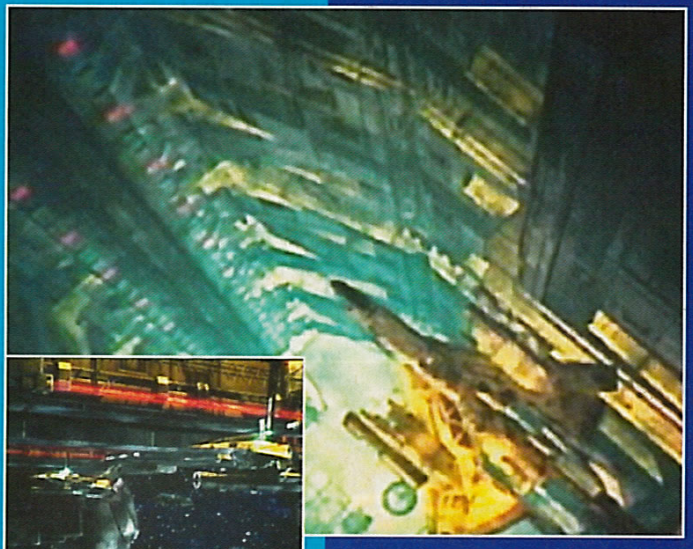
SILPHEED 2

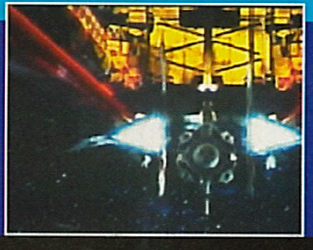
Après Gradius, une autre légende du shoot peut-être moins connue est de retour ! Il faut avouer qu'on ne l'attendait pas.



Silpheed fut une des perles du Mega-CD (enfin, on l'aimait ou non), sa suite fait le bond sur PS2. Développé par Game Arts, le jeu sera publié par Capcom au lieu de ESP (de l'eau dans le gaz ?). Certes, sur 32 bits, on a eu de grands titres comme Ray Storm (Taito) ou Radiant Silvergun (Treasure), mais rien à faire, la foule n'était plus excitée par ce genre, contrairement au temps des 16 bits. C'est dans ce contexte que Game Arts a décidé de ressortir son hit sur 128 bits, après tant d'années de silence. Plus qu'une suite, il apparaît comme un remix de l'original. En effet, on découvre la même intro que dans le jeu Mega-CD, mais remise au goût du jour. Un grand spectacle ! Du reste, spectacle est le mot juste pour qualifier ce titre. Comme son grand frère, Silpheed 2 se présente comme un Ride à la Galaxian. Le jeu se déroule à la manière d'un film, avec la partie shoot en plus. Dommage tout de même qu'avec la puissance disponible, on ne soit pas en face d'une sorte de méga Starfox avec une certaine dose de liberté de mouvement. Surtout quand on sait combien le concept de Silpheed s'y prête parfaitement. Pour l'instant, le jeu s'annonce en scrolling vertical avec une jouabilité 2D et des effets 3D. Il faudra attendre de connaître les innovations que Game Arts compte inclure pour se faire une idée plus précise de ce Silpheed 2. Oui, c'est vrai, il en faut pour tous les goûts.

DU GRAND SPECTACLE





PLAYSTATION2

● Capcom/Été

Il y a des silhouettes qui rappellent d'excellents souvenirs

3 façons de jouer
Des centaines de façons de sauver le monde.

ACTION / AVENTURE

CONDUITE EXTREME

TIR D'ELITE

FOX INTERACTIVE

PlayStation

PC CD

ELECTRONIC ARTS HOT LINE
08 36 68 55 15

www.diehardtrilogy2.com

John McClane est de retour.

© 1999 Twentieth Century Fox Corporation. Die Hard © 1988 Twentieth Century Fox Film Corporation. Fox, fox Interactive Die Hard Trilogy 2, and their associated logos are all trademarks of Twentieth Century Fox Film Corporation. All rights reserved. PlayStation and are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

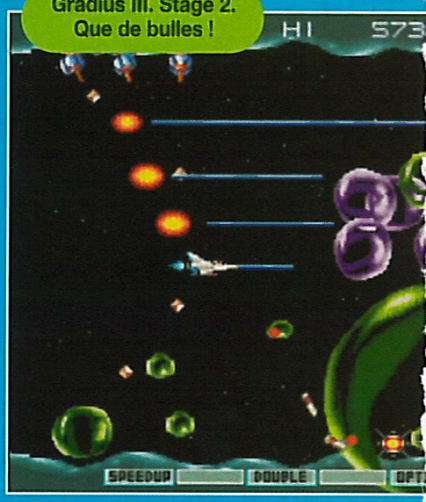
GRADIUS III & IV

Rhaaaaaa ! Enfin un nouveau Gradius ! Ce shoot légendaire a fait ses débuts en arcade en 1985. Depuis, la série n'a pas loupé une seule console, ou presque.

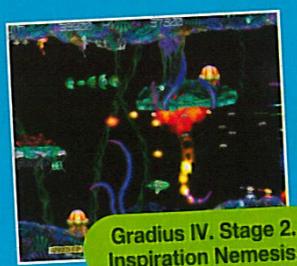
Sur Playstation 2, ce sont le troisième volet (1989, arcade) et le quatrième (1999, arcade) qu'on retrouve. Chacun contient une dizaine de niveaux. L'ensemble a une apparence 2D avec l'éternel design de la saga et son scrolling horizontal. Exit donc la démo en 3D aperçue brièvement au dernier Tokyo Game Show. Chaque épisode propose un film d'introduction en images de synthèse d'une grande qualité. Le reste se déroule suivant un schéma bien connu des fans de Gradius. Le système d'armement a été conservé intact. Les options viennent toujours grossir votre puissance de feu. Les boss de légende sont eux aussi toujours présents pour tenter de vous barrer la route. Mais, cette fois, les graphismes sont d'une grande qualité, sans pour autant sacrifier l'esprit de Gradius. La 3D est là aussi pour donner des effets très dynamiques. Un mode spécial pour joueur débutant sera inclus (avec des Continus infinis). Les modes Stage Select, Sound Test et Boss Battle sont de la partie. Enfin, Konami proposera un High Score Ranking, via sa page Internet. Maintenant, à quand un Gradius 3D qui exploite à fond les capacités de la PS2 ?

Gradius III. Stage 7. Un boss légendaire !

Gradius III. Stage 8. La PS2 offre de la profondeur.

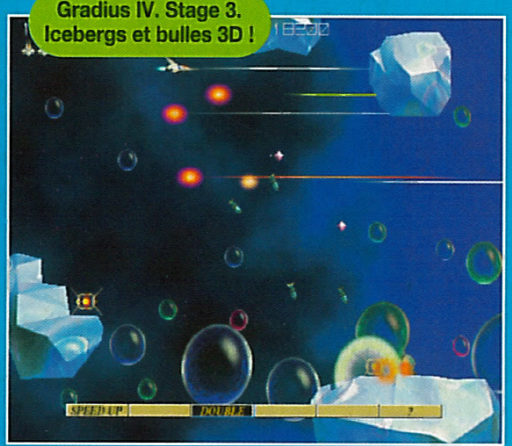


Gradius III. Stage 2. Que de bulles !



Gradius IV. Stage 2. Inspiration Nemesis.

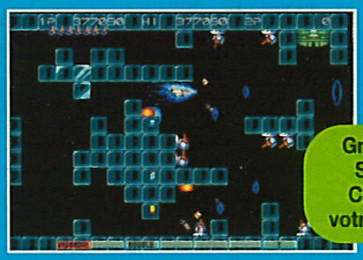
Gradius IV. Stage 2. Configuration classique de boss de fin.



Gradius IV. Stage 3. Icebergs et bulles 3D !

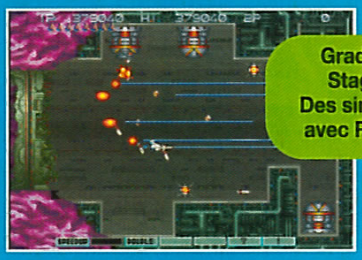
PLAYSTATION 2

● **Konami/Fin mars**

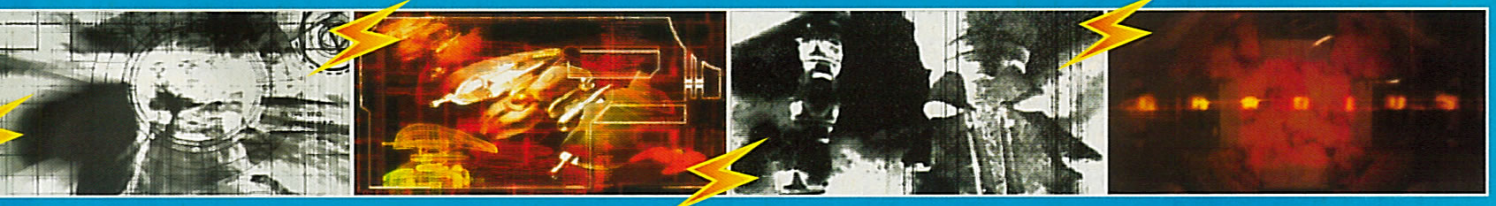


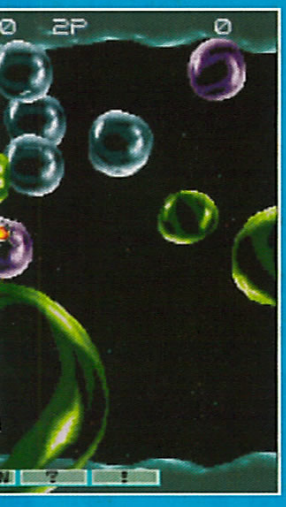
Gradius III. Stage 9. Cherchez votre chemin.

Gradius III. Stage 9. Détruisez les pastilles au centre du boss.



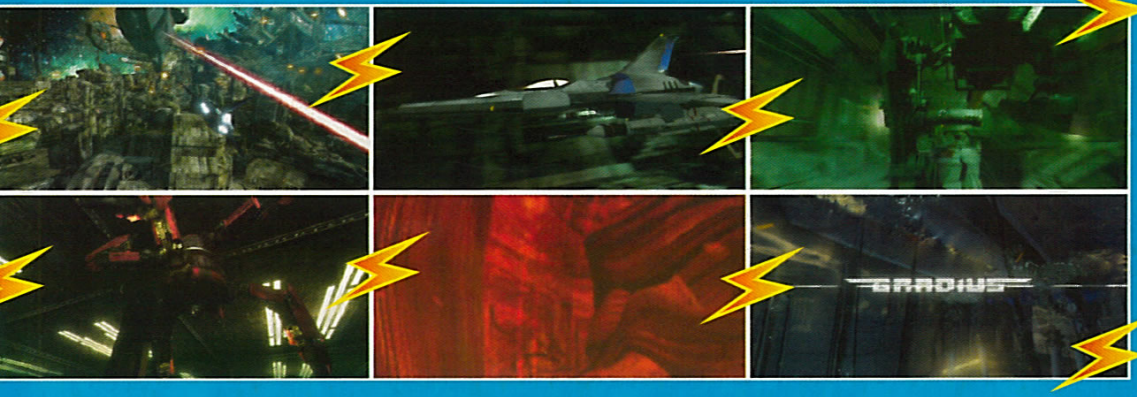
Gradius III. Stage 10. Des similitudes avec R-Type ?





Gradius IV. Stage 4. Océan de lave déchaîné.

Gradius IV. Stage 5. Une figure bien connue des Gradius !



ET GRADIUS 3D ?

En arcade, Konami avait présenté lors du Jamma Show de 96 (puis sorti) un Gradius entièrement en 3D, dans lequel on voyait son vaisseau de derrière. Il s'appelait Gradius Solar Assault, et le tout était bien sûr en arcade. Les contrôles se faisaient via un joystick. Eh bien, il se pourrait bien que ce jeu sorte sur PS2 dans une version entièrement remise à jour !

Gradius IV. Stage 6. A quand un nouveau Nemesis ?

Gradius IV. Stage 6. Gradius a conservé son âme. Ouf !

Gradius IV. Stage 8. Les boss font parfois du morphing.

Gradius IV. Stage 9. Pas facile tous les jours.

MAXIMO

Présenté lors du PS2 Festival avec la douce musique de Ghost'n Goblins (1985 en arcade), Maximo signe le retour de Capcom dans le jeu d'action.

La princesse du cimetière...

PLAYSTATION2

● Capcom/N.C.

Considérant que Ghost'n Goblins appartient au passé, Maximo vient ouvrir une nouvelle série en s'inspirant de son grand frère. On retrouvera donc nombre d'éléments de G'nG aménagé à la sauce 3D, selon un concept proche de Mario 64. Sous le coup de magies diverses, le héros pourra se transformer en différentes créatures. Sinon, le but du jeu ne change pas, il faudra une nouvelle fois pourfendre une horde de créatures de la nuit du style zombies, à grands coups d'épée et de bouclier. Ce dernier permet de se protéger mais aussi d'attaquer. Maximo pourra en effet le lancer sur ses adversaires. Le jeu sera orienté grand public mais devrait inclure des bonus pour contenter les joueurs les plus doués. Par exemple, terminer le plus vite possible, sans Continu, sans encaisser de dommages, avec l'épée seulement, sans utiliser les items, sans les mains... Bref, Capcom pense explorer diverses voies. Inutile de préciser que chaque challenge devrait donner droit à des surprises intéressantes. Enfin, le jeu proposerait une foule d'énigmes profitant de la 3D. Si Capcom hésite encore à rebaptiser Maximo en Arthur pour faire le lien avec Ghost'n Goblins, rien que le légendaire thème musical a su éveiller l'intérêt des vétérans. Un titre à suivre donc de très près au sein de la ludothèque PS2 en préparation.

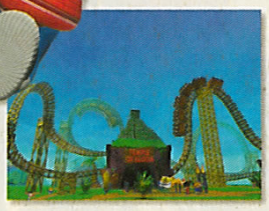
Roi ami ou maléfique ?

Une tête mystérieuse...

Le design a été assuré par Susumu Matsushita.

Maximo aurait-il pris un coup de vieux ? !

Vous avez eu assez d'imagination pour le construire.
Aurez-vous assez de courage pour l'essayer ?



Amusez-vous en créant, gérant, et testant votre parc d'attractions.

BULLFROG PRODUCTIONS LTD

ELECTRONIC ARTS HOT LINE 08 36 68 55 15

www.themeparkworld.com

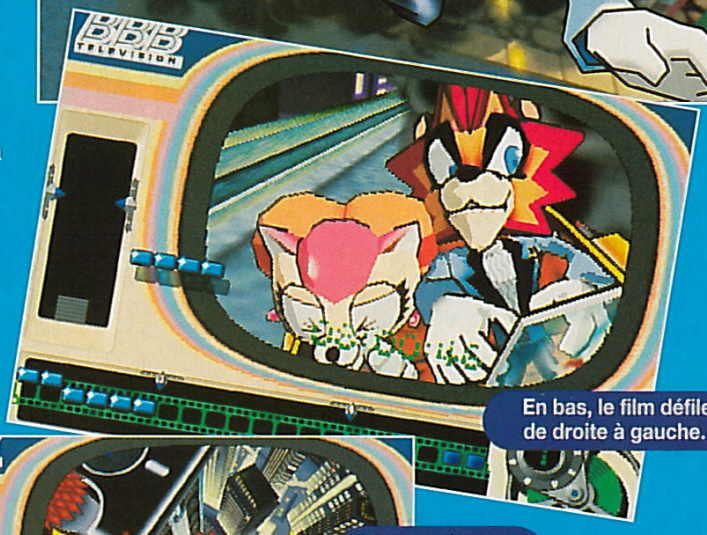
PlayStation PC CD

(c)1999 Electronic Arts. Bullfrog, le logo Bullfrog, Theme Park World et le logo Theme Park World sont des marques commerciales et/ou des marques déposées d'Electronic Arts aux Etats-Unis et/ou dans d'autres pays. Tous droits réservés. Bullfrog Productions Ltd est une société d'Electronic Arts(TM). Playstation and PS sont des marques commerciales de Sony Computer Entertainment Inc.

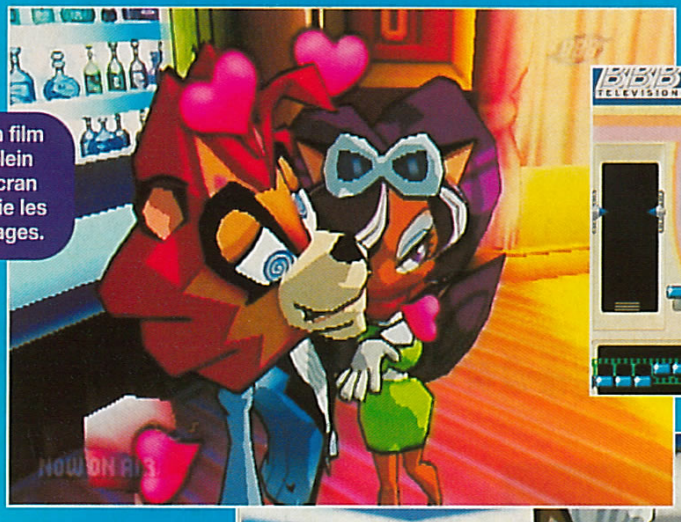
BE ON EDGE

Sans être une révolution technologique digne de la PS2, Be On Edge fut très certainement le meilleur jeu présenté lors du PS2 Festival.

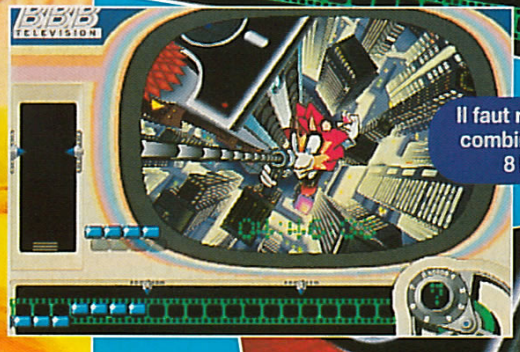
Alors que la plupart des titres présentés se caractérisaient par une réalisation moyenne ou un manque flagrant de créativité, ce BOE est tout l'inverse. Son concept s'inspire de Parappa, avec une excellente touche personnelle. En bas de l'écran, une barre en forme de film défile horizontalement. Elle est sectionnée en cubes par groupe de 8. Les quatre boutons du pad gèrent des rythmiques différentes. Chacune correspond à un nombre de cubes: 1, 2, 3 et 4. Il faut alors entrer en phase avec le fond musical pour créer son propre morceau. Seule contrainte, respecter les sections de 8 cubes: il faut donc élaborer des combinaisons à partir des quatre boutons. Une jauge sur le côté gauche mesure votre performance, un peu à la manière de Beatmania. Au centre défile un dessin animé en 3D. Les séquences qui le composent dépendent de vos combinaisons. On est donc à la fois musicien et metteur en scène! L'aspect visuel est réussi avec une sacrée ambiance. Le jeu requiert cependant un peu d'apprentissage.



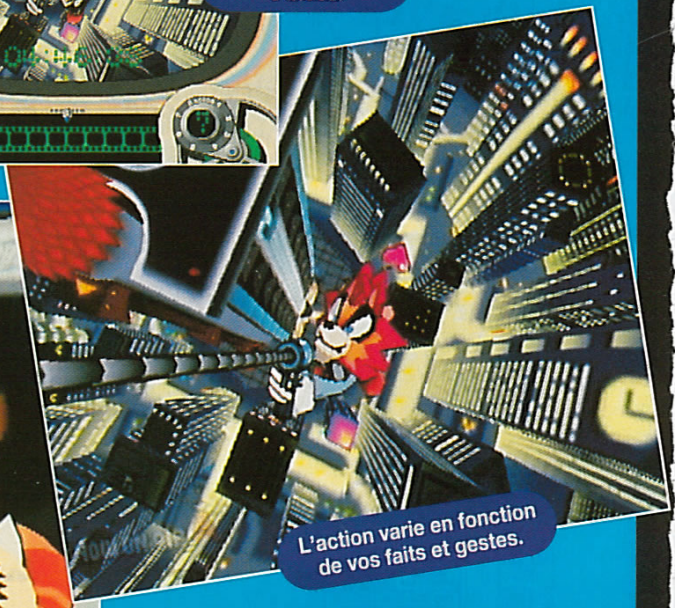
En bas, le film défile de droite à gauche.



Un film plein écran relie les stages.



Il faut réaliser des combinaisons de 8 blocs.



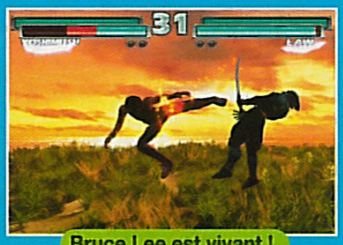
L'action varie en fonction de vos faits et gestes.

Malgré les apparences, le tout est en 3D.

PLAYSTATION 2
SCEI/Printemps

TEKKEN TAG TOURNAMENT

Initialement développé pour l'arcade sur System 12, ce nouvel épisode de Tekken est enfin réapparu dans le planning des sorties sur PS2.



Bruce Lee est vivant !

Le soleil se couche.

La version du Playstation Festival était sans surprise puisqu'on retrouve le même jeu qu'en arcade avec les mêmes qualités (jouabilité bien rôdée, graphismes fouillés et splendides) et les mêmes défauts (moteur 3D vieillissant et seulement deux combattants sur un même écran). La splendeur du visuel devrait faire oublier les carences techniques d'une conversion trop fidèle à l'arcade. La PS2 aurait pu offrir un jeu grandiose tant elle explose en performance le pauvre System 12. Alors... succès assuré ? Cela aurait pu être le cas si le hasard du calendrier ne l'avait pas mis en face de Dead or Alive 2 (le jeu de Tecmo dépote méchamment à tous les niveaux). Le fait que ces deux titres sortent le même jour et sur la même console devrait sans aucun doute faire au moins un mort, au pire deux. Surtout que Dead or Alive 2 n'est pas un client à prendre à la légère. Ce titre est considéré par beaucoup au Japon comme supérieur tant du point de vue technique qu'en terme de jouabilité. Certes, la renommée des Tekken joue en faveur de Namco, mais cela sera-t-il suffisant ? Réponse le 30 mars prochain. A n'en pas douter, au Tokyo Game Show du 31 (le lendemain donc), la bataille des communiqués va faire rage...

Il y a de l'électricité dans l'air !

La remise à jour graphique est inouïe.

La lame est passée par là !

Coup de pied projection arrière !

Le système n'a pas évolué.

Law, fan de Shara ?

PLAYSTATION2

● Namco/30 mars

WORLD SOCCER 2000

Malgré de nombreuses commandes, le jeu semble plutôt décevant compte tenu des possibilités de la console.

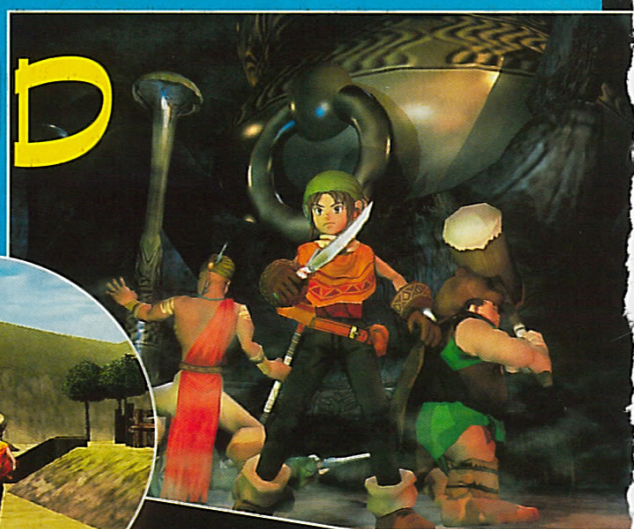
Reporté par Konami au printemps, World Soccer 2000 a, pour le moment, pas mal déçu. Les graphismes ne sont pas très dignes de la machine et on se croirait presque devant une version N64. Dommage quand on sait que Konami est capable de bien mieux dans le domaine. En tout cas, il est loin derrière Virtua Striker sur Dreamcast. A noter que EA aurait sous son coude un FIFA impressionnant sur PS2. Une sacrée mauvaise nouvelle pour Konami ! Le jeu tourne néanmoins à 60 images par seconde, offre une multitude de commandes accessibles par des combinaisons de boutons. Par exemple, appuyer 2 fois rapidement sur X permet de réaliser une feinte. Le Success Mode a été conservé.

PLAYSTATION 2

● Konami/Printemps

DARK CLOUD

Ce jeu égalera-t-il la magie de Zelda 64 ?



A défaut d'une version jouable, voici de nouvelles photos sur ce RPG/action dans la ligne directe de Zelda sur N64. Selon une légende locale, un dieu maléfique des ténèbres a détruit le monde. Plus qu'une légende, il semble bien que ce soit une réalité et le héros — vous, donc —, doit y remédier. Pour cela, il doit arpenter les donjons afin d'y retrouver des portions de ce monde. Par la suite, il pourra les disposer à sa guise (toujours la vôtre donc) sur une carte. Il sera ainsi possible de créer son propre monde. C'est le thème et le concept fondamental de ce jeu qui s'annonce à la fois magnifique et surtout très intéressant.

PLAYSTATION 2

● SCEI/Hiver

GUNGRIFFON BLAZE

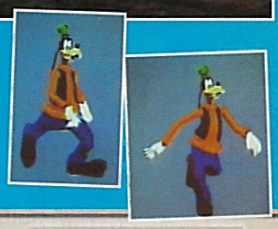
La démo dévoilée avait pour but de montrer les capacités de la machine.

PLAYSTATION2

● Capcom/Fin oo ?

Connu des possesseurs de Saturn, ce shoot en 3D libre vous met aux commandes de robots dans un monde 3D totalement ouvert. On les voit voler, glisser à la manière d'overcrafts et tirer partout (en l'occurrence sur des tanks). Techniquement, c'est impressionnant et on se dit que ça va être chouette. Du point de vue jouabilité, on se pose des questions (un peu comme au temps de la Saturn). Prenez Quake Arena en terrain plat et ouvert ; donnez la possibilité au perso de voler ou de glisser à fond sur le sol ; considérez un minimum de 10 persos sur un même stage : vous aurez une bonne approche du jeu. Mais c'est Game Arts et on croise les doigts.

DISNEY ALL STAR



Coopération japano-américaine étonnante pour le développement de ce nouveau jeu sur PS2 !

PLAYSTATION2

● Square/Disney/oı

Non loin du Playstation Festival, Square avait invité la presse (l'espace de 15 minutes) pour dévoiler les termes d'une coopération que le Japonais a établie avec l'Américain Disney Interactive. Les représentants de ce dernier étaient présents. Le but : développer ensemble, à 50/50, un jeu sur PS2. Le titre provisoire est Disney All Star et ce sera un RPG 3D. Le projet serait dirigé par Tetsuya Nomura, le designer des persos de FFVIII. Il a débuté sur les monstres de FFV, puis FFVII et Parasite Eve. Il a aussi supervisé des séquences de film de FFVIII. Là où ça cloche, c'est la collaboration elle-même. Pourquoi Square a besoin de Disney et inversement. Les deux compagnies ont des philosophies de création et de développement radicalement différentes. Mieux, Tetsuya Nomura ne colle pas vraiment à l'image de Disney. Il a, du reste, annoncé que des personnages de Final Fantasy pourraient être présents dans le jeu *(sic)*. La seule démo présentée (un Goofy en action...), et la presse japonaise de se demander unanime : qu'est-ce qui leur prend ?

15 minutes pour une annonce surprenante.

EXTERMINATION

Le créateur de nombreux hits dont Bio Hazard, Rockman ou Ghost'n Goblins nous concocte un nouveau jeu prometteur. C'est Capcom qui va être content !

Depuis ses débuts chez Konami en passant par Capcom, Fujiwara est devenu une célébrité dans le monde du jeu vidéo nippon. Il a quitté son dernier éditeur pour fonder Whoopie Camp. Voici qu'il développe désormais, en collaboration étroite avec SCEI, par le biais d'une sorte de "joint venture" nommée Deep Space. Présenté comme un "Panic Action" Game, Extermination n'est autre qu'un Bio Hazard en 3D, mettant en scène de joyeux aliens gluants. Graphiquement, le jeu devrait tirer partie des capacités de la machine, notamment dans le domaine de la lumière. Pour le reste, il est encore trop tôt pour avoir des détails sur ce jeu dont la sortie n'est pas encore fixée. Fujiwara a insisté sur le fait que son titre est étudier pour susciter la panique chez le joueur. Par exemple, dans certaines scènes, le héros est poursuivi par une horde de vers luisants. Miam ! Fujiwara possède une sacrée expérience dans le domaine du jeu d'action. Il faut donc s'attendre à une jouabilité béton.

Genre de passage délicat !

Les scènes choc ne vont pas manquer.

Oui, le fisc vous pompera le sang.

Les effets spéciaux vont dépoter !

Le père de Bio Hazard est de retour.

PLAYSTATION2

● SCEI/N.C.

LE SANG VA COULER...

- 16 000 produits informatiques, jeux vidéo et DVD
- Plus de 120 grandes marques au meilleur prix
- Paiement sécurisé par carte bancaire (système SSL) ou par chèque
- Livraison à domicile

Pour tout renseignement, appelez nous
au 0 825 019 029 (0,99 F TTC/minute)

www.rueducommerce.fr

www.Rue du Commerce.fr

LES MEILLEURES AFFAIRES HABITENT ICI

Tarifs du 24/03/2000 susceptibles d'être modifiés à tout moment. Toutes les marques représentées sont des marques protégées dont l'utilisation est soumise à autorisation.
Photographie réalisée en décor reconstitué. Photos non contractuelles.

REISELIED

Beaucoup de titres étaient absents lors du PS2 Festival. Reiselied, fraîchement dévoilé, en faisait partie. Destiné au départ à la PS, le voilà à présent sur PS2, un schéma devenu classique.

PLAYSTATION 2

● Konami/Juillet

DEMI PRESSION

Interrogé au sujet des boutons analogiques du pad de la PS2, Horigami répond que le jeu ne sera pas compatible. Et de rajouter que, selon lui, il ne voit pas comment ces boutons pourraient être utilisés, car il est quasi impossible de doser la pression.

Développé par KCEJ East (Konami) sous la direction de Atsushi Horigami (Dance Dance Dance et Dual Monsters), ce jeu a vu son développement débuter deux ans auparavant. On incarne un jeune musicien appelé par le roi d'un petit royaume insulaire paisible. Celui-ci lui a demandé de composer et jouer un morceau en l'honneur du mariage de sa fille. Arrivé sur l'île, le héros comprend rapidement qu'un mystère pèse sur ses habitants. Il voudrait bien déguerpir au plus vite, mais les événements s'enchaînent et notre musicien se verra plongé dans une aventure inextricable.

Dragon ou souris ?

On se déplace librement, à la Zelda, dans un univers entièrement en 3D. Les moments de la journée défilent et la météo varie. Une multitude d'événements ont lieu aux quatre coins de l'île et parfois simultanément. Le joueur devra faire son choix. En effet, si le début et la fin du jeu restent les mêmes, le joueur pourra décider du déroulement de son aventure. Les ennemis qu'on devra affronter sont de différentes natures : grands (des dragons de 10 m de haut !) ou minuscules (des souris...). Selon le niveau d'expérience du héros, la nature du terrain et une dose de hasard, les batailles prennent une tournure différente. On peut ainsi se retrouver dans un face-à-face des plus classiques, être encerclé ou encercler l'ennemi. Chacun de ces cas présente des avantages comme des inconvénients. Par exemple, une fois encerclé, il est difficile de fuir. De même, l'utilisation de la magie va être influencée par les circonstances. Certains sorts fonctionnent sur toute une zone, alors que d'autres touchent un individu. Les forces élémentaires sont de la partie, et leur bonne gestion sera vitale. Par ailleurs, le héros est aidé dans sa quête par une guitare vivante, qui viendra lui prodiguer des conseils et des aides.

La bonne affaire

Outre les multiples effets spéciaux en temps réel, le jeu propose un zoom pour mieux suivre la progression du héros. Les menus s'ouvrent comme dans Windows. Une équipe est constituée de trois personnages mais on peut la composer à loisir au fur et à mesure des rencontres. Qui dit musique chez Konami, dit Beatmania. Eh oui, le jeu est compatible avec la guitare de Guitard Freaks ! Un certain nombre de minijeux sont aussi prévus. Sans être le RPG du siècle, Reiselied sera le premier de son genre à sortir sur la console dont il n'exploite pas tout le potentiel. Une bonne affaire en perspective pour Konami quand on sait qu'à la sortie de chaque nouvelle console, 30 à 40% des possesseurs de la machine achètent le premier RPG qui sort.

Le système de menu est assez simple.

L'ennemi est coincé au centre.

Cette magie de zone protège l'équipe.

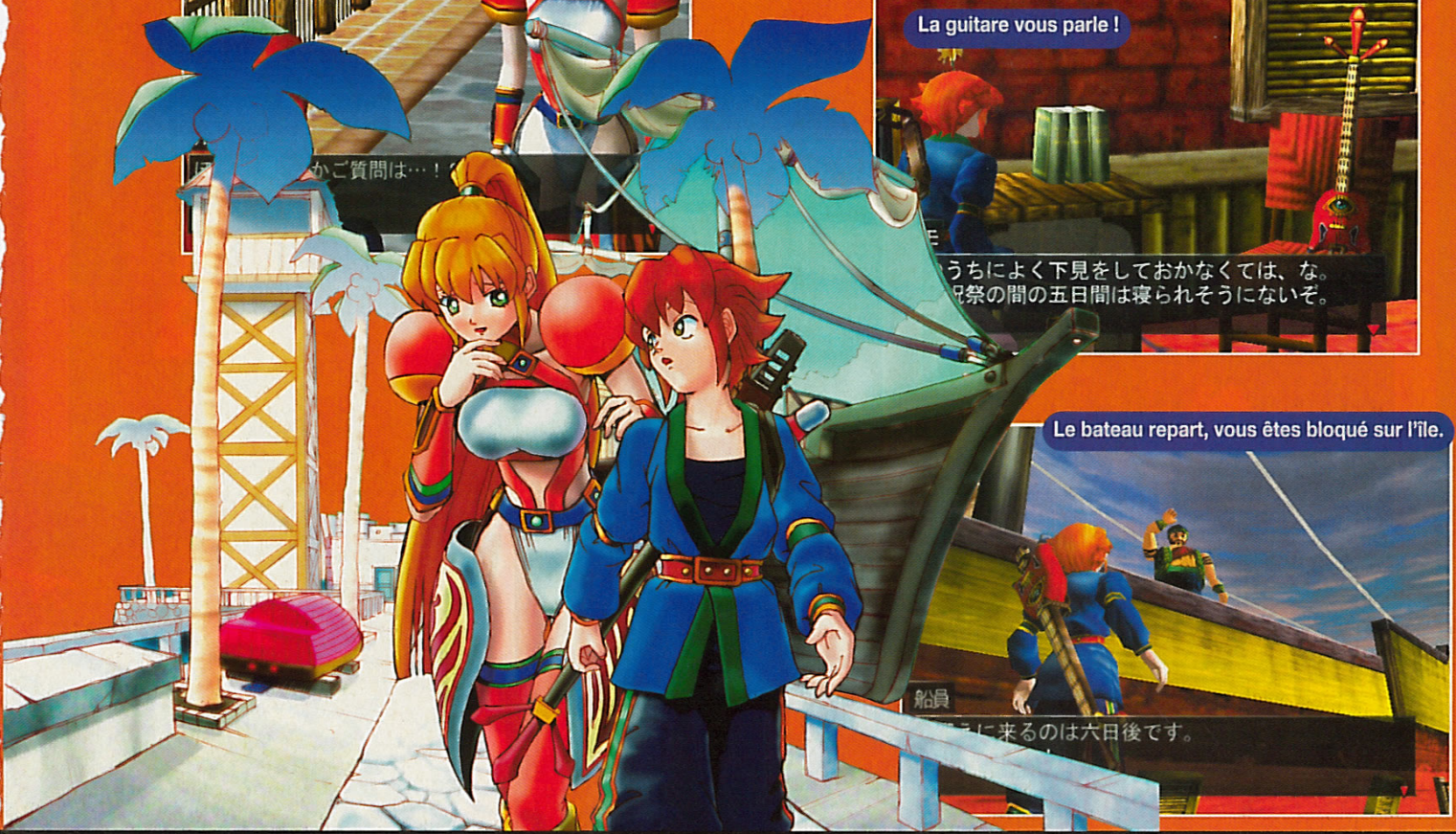
Certaines rencontres sont imposantes.

En rouge, une jauge de temps à la Final Fantasy.

On pourra tourner l'écran horizontalement.

Les villes sont assez bien détaillées.

Konami a fait le choix de rester dans un design animé.



Le bateau repart, vous êtes bloqué sur l'île.

ANIMASTAR

アニマスター
ANIMASTAR

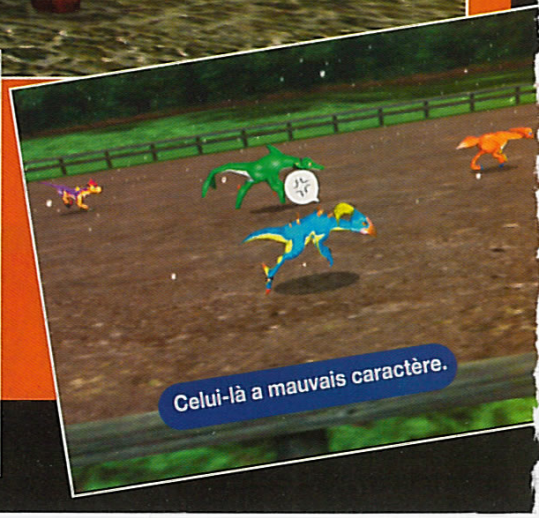
Ce jeu tient une place particulière dans la ludothèque de Sega puisqu'il sera le premier à sortir, à la fois sur Game Boy Color et sur Dreamcast. Mieux encore, il sera possible d'échanger des données d'une console à l'autre.

Ce titre se présente comme un Pocket Monster, avec deux types de créatures : Anima et Minima. Les premières sont au nombre de 100 qu'on peut monter à 180 par le biais de croisements. Les secondes sont une vingtaine, mais ne peuvent pas être élevées au contraire des Anima. Pour capturer des Anima, il faut bien les étudier et recueillir un maximum d'informations dans les villes traversées. On peut alors établir un plan et l'apporter dans un établissement qui se chargera d'aller capturer les bestioles à votre place. Suivant vos choix, l'équipe reviendra bredouille, porteuse de nouvelles infos ou avec l'animal. On peut utiliser un Minima pour débusquer un Anima déterminé. Une fois la créature attrapée, le joueur devra l'amener à sa ferme où il pourra l'entraîner ou la croiser avec une autre bestiole. En gagnant de l'expérience, un Anima peut atteindre différents niveaux (Super et Ultra Level). Le but ultime du jeu est de concourir dans des courses afin de devenir champion, un peu comme dans les courses hippiques. Il existe 5 catégories de difficulté croissante et 4 revêtements de piste différents. Chaque Anima développe une psychologie personnelle et des capacités physiques. Le joueur devra bien les étudier pour espérer triompher. Un mode permet à 4 joueurs de s'affronter dans les courses. Le VM est géré pour collecter les créatures dans une sorte d'album ou pour les échanger avec un ami.

Vous faites vos recherches et... hop dans la poche !

On se promène en quête d'info.

Un des bureaux de recherche d'Anima.



Celui-là a mauvais caractère.

DREAMCAST

● **Aki/Juin**

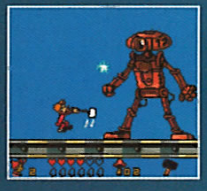
SPIROU

GAME BOY COLOR

VU À LA TÉLÉ

INCARNE SPIROU ET BATS-TOI CONTRE L'INVASION DES ROBOTS !

ADAPTÉ DE LA BD "SPIROU CONTRE CYANURE"



TOME & JANRY

www.spirou-interactive.com

www.ubisoft.fr

DUPUIS

Ubi Soft

Ubi

INFOS, TRUCS & SOLUCES
HOT LINE 08 36 68 46 32
2,23 F/MIN
3615 UBI SOFT

© 2000 Ubi Soft Entertainment. © Dupuis, 2000. Nintendo®, Game Boy™ and are trademarks of Nintendo Co., Ltd.

ADVANCED WORLD WAR

L'un des tout meilleurs wargames sur console vient d'être porté sur Dreamcast. Il reprend, en gros, le système développé pour la version Saturn avec toujours pour thème, la seconde guerre mondiale.

DREAMCAST

● **Sega/30 mars**

On déplace des troupes sur une carte 2D divisée en hexagones. Les batailles se déroulent à travers de superbes séquences 3D où le joueur devient spectateur de ses choix tactiques. On note tout de même des innovations. Les moments de la journée défilent comme dans la réalité, de même pour la météo (6 conditions climatiques) et les saisons, avec, bien entendu, un impact direct sur le conflit. Certaines armes ne peuvent être utilisées que le jour, d'autres la nuit. Quand la pluie dure, le terrain se transforme, faisant apparaître un vaste champ de boue, dans lequel certains armements ne pourront pas manœuvrer. A noter que la température est même affichée à l'écran. Le jeu se déroule par tours, chacun d'entre eux équivalant à 2 heures de jeu (12 tours par jour donc). Cette fois, le montant des dommages encaissés par une unité variera suivant l'angle de tir (6 côtés de l'hexagone). Les troupes évoluent au fil des accrochages et pourront être "upgradées". Les scénarios sont très nombreux, les premiers retraçant la guerre civile espagnole. Le radar et le sonar prennent une place plus importante qu'auparavant, et le sous-marin sera une arme particulièrement redoutable. Sachez enfin que l'on pourra jouer 8 nations parmi les 30 représentées. Il y aura 80 cartes et plus de 1000 armes, toutes historiquement conformes. Le jeu pourrait néanmoins offrir la possibilité de jouer hors contexte historique.

ARRÊTE TON CHAR !

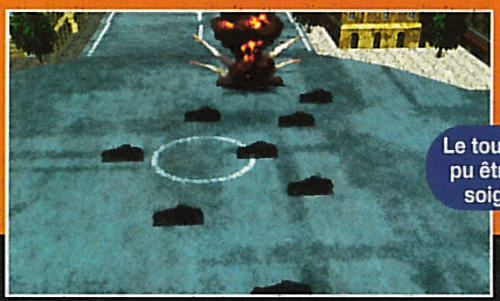
Ce wargame met aux prises les armes développées durant le conflit. Ici, un Sherman américain se fait allumer par un Tigre allemand.

L'hiver, ça se complique...

La guerre fait rage à différents niveaux.

Cette version DC est très complète.

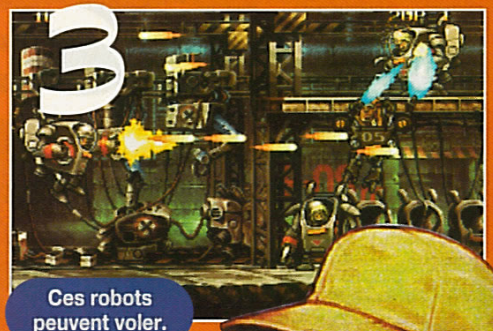
Le moteur 3D n'a pas changé.



Le tout aurait pu être plus soigné...

METAL SLUG 3

Ce jeu est très attendu, aussi bien dans les salles que sur Neo Geo, un peu plus tard... Eh oui, la Neo bouge encore, et on peut espérer qu'une conversion débarque dans les six mois à venir. Ou alors l'année prochaine...



Ces robots peuvent voler.

Après Metal Slug X, un remix du 2, SNK vient enfin avec du neuf! Ça s'appelle Metal Slug 3, et le tout tient dans une cartouche de 688 Mb! Si on ne change pas un système génial à la base, on change d'échelle.
SNK veut faire dans le grand spectacle et mieux vaut ne pas l'en décourager au regard du résultat splendide.

La 2D a vraiment encore de beaux restes. Bon, on peut toujours conduire un tas de véhicules pour augmenter sa puissance de feu; ces derniers sont passés à 10 au lieu de 4 dans les volets précédents. Il faudra parcourir les 5 stages du jeu et défaire la succession de boss et d'ennemis. Néanmoins, le jeu est loin d'être linéaire, car on peut choisir sa route.

Le jeu gère 3 boutons: tir, saut et spécial (canon ou grenade). Le Metal Attack est une attaque spéciale (en appuyant simultanément sur A et B) disponible quand on est à bord d'un véhicule. Elle permet de commander l'autodestruction de ce dernier. Si possible, donc, se mettre près des ennemis. Le temps est limité et on ne disposera que de 3 vies.

METAL SLUG 2ND MISSION

Voici les toutes dernières photos du second volet sur Neo Geo Pocket Color. Un véritable bijou! Admirez la finesse des graphismes et les dégradés des couleurs!

Le passage sous-marin est génial!

Vous avez raison du monstre des glaces.

Le désert est plutôt fréquenté!

ARCADE

● SNK/Printemps

SORCERIAN

Sorcerian est une série populaire au Japon. Elle a débuté sur PC-88 (Nec) puis a été portée sur tous les formats. La voici à présent sur Dreamcast.

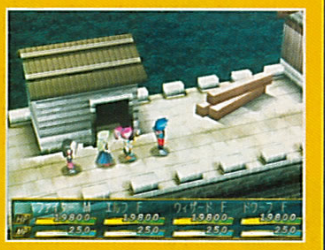
DREAMCAST

● Victor/Printemps

Ce tout nouvel épisode sur Dreamcast offre la possibilité d'évoluer dans un monde 3D de manière totalement libre. Au centre de ce monde se trouve la ville de Pentaw, à partir de laquelle le joueur débutera l'une des cinq quêtes de Sorcerian. Le temps est géré de manière particulièrement réaliste, car, outre les moments de la journée qui défilent, chaque action nécessite un certain temps pour être accomplie. Par exemple, apprendre un nouveau sort ou perfectionner son habileté au combat requiert plusieurs années dans le jeu. Pendant ce temps, le héros devra travailler pour subsister. Il existe de nombreux lieux où les petits boulots ne manqueront pas. Certains pourront même apporter de l'expérience. A un certain niveau, on peut même aller voir le roi pour obtenir un "Level Up". Attention, suivant le sexe du personnage (féminin ou masculin), certains travaux seront ou non possibles. Le joueur peut créer plusieurs héros et les "élever". Une fois son groupe d'aventuriers constitué, on part pour la quête qu'on aura sélectionnée. Chacune d'elles demande une préparation particulière. Une fois la quête accomplie, chaque membre du groupe récupère ses billes et ses gains. Il faut alors recommencer les préparatifs pour la prochaine. Deux versions du jeu seront disponibles : une normale et une autre avec un CD audio reprenant tous les thèmes les plus connus de la série.

LE BON PROFIL

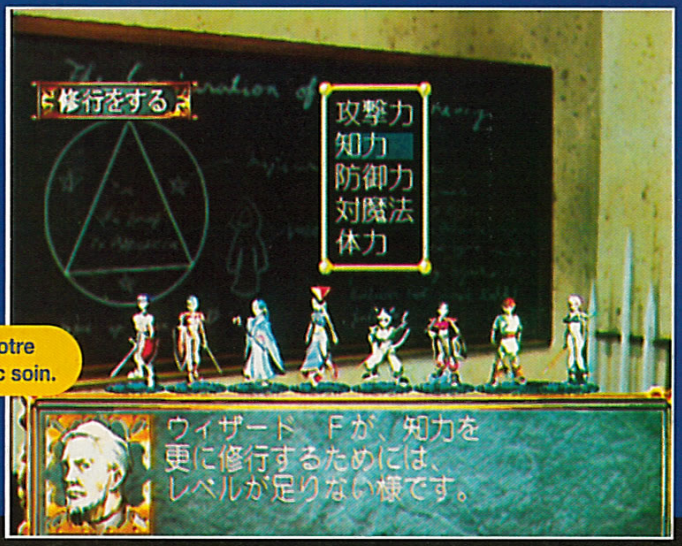
Comme dans Tales of Phantasia de Namco, tout se déroule de profil.



Certains écrans sont superbes.

Les magies ne sont pas réussies...

On peut définir l'ordre de son équipe.



Formez votre groupe avec soin.

NOUVEAUX ULTIMA

CHALON/SAONE C. CIAL. CARREFOUR - CHAMBERY - MARTINIQUE
MONTARGIS - NIORT -ST GERMAIN EN LAYE - VIRE

Chez ULTIMA, faites le plein de super au prix de l'ordinaire !

Visuels non contractuels

ULTIMA

ON A TOUT A GAGNER

■ PARIS et RÉGION PARISIENNE

PARIS / REPUBLIQUE JEUX VIDEO
5, bd Voltaire - 75011
Tél : 01 43 38 96 31 - Fax : 01 43 38 11 86

PARIS / GOBELINS 01 47 07 33 00
57, av. des Gobelins - 75013

ASNIERES 01 47 91 49 47
95, av. de la Marne - 92600

BRUNOY 01 69 39 55 82
18, rue Pasteur - 91800

NOGENT ½ MARNE 01 53 99 10 10
42, bis, rue des Héros Nogentais - 94130

PUTEAUX 01 47 72 23 23
25, bd Richard Wallace - 92800

NOUVEAU : ST GERMAIN EN LAYE 01 30 61 47 47
42/44, rue de Paris - 78100

■ PROVINCE

AJACCIO 04 95 20 25 81
5, av. Beverini - 20000

ANGERS 02 41 25 23 23
"Les Halles" - Rue Baudrière - 49000

ANNECY 04 56 72 45 00
Passage Gruffaz - 74000

ARRAS 03 21 23 10 10
29, rue Gambetta - 62000

AUCH 05 62 05 32 62
36, rue de Lorraine - 32000

AUXERRE 03 86 51 57 59
Carré du Temple - Rue du Temple - 89000

BASTIA 04 95 34 94 94
2, rue de la Miséricorde - 20200

BAYONNE 05 59 25 56 31
58, rue d'Espagne - 64100

BETHUNES 03 21 53 38 48
C.Cial CORA Bruay La Bruissière - 62700

BLOIS 02 54 55 09 90
27/29, rue Porte Chartraine - 41000

BREST
C.Cial Carrefour - Brest Iroise - 29200

BREST 02 98 80 62 14
12, rue Louis Pasteur - 29200

CAEN 02 31 86 84 84
17-19, rue Arcisse Caumont - 14000

CASTRES 05 63 59 28 03
5, rue Fuzies - 81100

NOUVEAU : CHALON/SAONE 03 85 93 45 08
C.Cial Carrefour - 71100

CHALON/SAONE 03 85 93 08 08
10, rue au Change - 71100

NOUVEAU : CHAMBERY 04 79 60 40 73
4, rue St Antoine - 73000

CHARTRES 02 37 21 60 50
13 bis, av. Jehan de Beauce - 28000

COMPIEGNE 03 44 40 48 97
10, rue des Bonnetiers - 60200

DAX 05 58 74 00 58
33, av. St-Vincent-de-Paul - 40100

DIEPPE 02 35 84 74 14
C.Cial Belvédère Auchan - 76200

DOUAI 03 27 71 60 70
194, rue St Jacques - 59500

FLERS 02 33 64 39 44
65, rue Domfront - 61100

FOUGERES 02 99 94 14 21
2, place de la République - 35300

GAP 04 92 56 03 13
45, bd de la Libération - 05000

LA ROCHELLE 05 46 41 80 81
14, rue du Pas du Minage - 17000

LAVAL 02 43 53 36 80
10, rue Val de Mayenne - 53000

LAVAL 2 02 43 68 30 76
C.Cial Carrefour La Mayenne - 53000

LENS 03 21 42 62 63
C.Cial CORA Lens 2 -Vendin le Vieil - 62880

LIBOURNE 05 57 25 50 11
12, allée Robert Boulin - 33500

LILLE 03 20 12 98 99
C.Cial des Tanneurs - 59000

LORIENT 02 97 84 87 38
6, place des Halles St-Louis - 56100

LYON 04 72 60 83 72
58, cours Lafayette - 69003

NOUVEAU : MARTINIQUE 05 96 71 80 85
Parking Silo Pointe Simon - 97200 Fort de France - Lot 305

METZ 03 87 36 78 34
Galerie parking République -1, av. Ney - 57000

NOUVEAU : MONTARGIS
3, rue du Bon Guillaume - 45200

MURET 05 61 56 84 41
8, place de la Paix - 31600

NANCY 03 83 35 49 33
Galerie St-Sébastien - 54000

NANCY PC 03 83 35 34 35
Espace CD-Rom - 19, rue de la visitation - 54000

NANTES 02 40 48 57 05
3, rue J.J.Rousseau - 44000

NIMES 04 66 76 16 16
2, rue des Greffes - 30000

NOUVEAU : NIORT 05 49 04 56 05
8, rue St-Jean - 79000

ORLEANS 02 38 53 38 36
1, rue Isaac Jogues - 45000
(près des Halles Chatelet)

PAU 05 59 27 18 86
1, rue du Docteur Simian - 64000

PERPIGNAN 04 68 66 52 11
C.Cial - Cabestany - 1, rue des Berges - 66300

RENNES-CESSON 02 23 45 07 07
C.Cial Carrefour Cesson-Sévigné - 35510

RODEZ 05 65 68 41 79
6, av. Victor Hugo - 12000

ROYAN 05 46 05 21 79
62, bd de la République - 17200

SABLES D'OLONNE 02 51 21 61 68
34, rue des Halles - 85100

ST-BRIEUC-LANGUEUX 02 96 52 07 07
C.Cial Langueux - 22360

ST-ETIENNE 04 77 32 21 21
5, rue de la République - 42000

ST-MALO 02 23 18 18 23
75 bis, bd des Talards - 35120

SOISSONS 03 23 93 11 38
4, rue St-Christophe - 02200

STRASBOURG 03 88 52 03 52
31, rue des Fossés des Tanneurs - 67000

TROYES 03 25 73 67 29
70, rue Urbain 4 - 10000

VENCE 04 93 24 00 34
164, av. Emile Hugues - 06140

VILLEFRANCHE 04 74 65 94 39
11, rue des Marais - 69400

NOUVEAU : VIRE 02 31 67 50 35
1, place du 16 juin - 14500

VOIRON 04 76 65 72 55
2, av. George Frier - 38500

• Dans les magasins affichant l'opération.

REVENDEURS, REJOIGNEZ-NOUS ! CONTACTEZ-NOUS AU : 01 34 66 97 70.

Peter's Plane

LE SPÉCIALISTE DES JEUX NEUFS & D'OCCASION DEPUIS 1984 !

ULTIMA EN VPC : **Téléphone 01 47 07 33 00** - Fax 01 45 35 30 90 - Courrier : 57, av. des Gobelins - 75013 PARIS

STAR WARS RACER ARCADE

Après Star Wars Arcade, le même AM5 (Sega Rally 2 entre autres) nous revient avec le Racer de l'Episode 1. Réalisé sous licence stricte de Lucasarts, Sega nous livre peut-être le seul titre valable d'un AOU Show 2000 des plus tristes.

ARCADE

● Sega/Début avril

Reprenant la partie course du film, SWR tourne sur la carte Hikari, une évolution de la Naomi avec un accroissement d'environ 50 % en terme de puissance brute. Le jeu propose quatre stages de base, avec un choix de quatre véhicules aux performances diverses. Le point fort du jeu, outre ses graphismes, se situe au niveau de ses contrôles. En effet, on se sert de deux leviers indépendants (main droite et gauche) qu'on pousse ou qu'on tire. On peut ainsi tourner, avancer ou ralentir. Le dosage peut être fait de manière très précise, du coup le plaisir est total. Un bouton permet de déclencher un booster qu'on peut utiliser trois fois pendant la course. Deux vues, intérieure et extérieure, sont disponibles. Niveau jeu, on sent l'expérience de l'AM5 dans le domaine des jeux de course 3D. Ce SWR pulvérise celui de Lucasarts sans trop de problème. Le jeu à quatre est possible en "linkant" les bornes. La version présentée était à 70 % terminée mais il y manquait encore la plupart des effets spéciaux, comme l'effet des vagues de la mer. En mal de nouveautés, Sega avait requis ce titre. L'AM5 a dû donc monter une version présentable tant bien que mal. Un système de force feedback devrait être implémenté dans les leviers.

Se frayer un chemin n'est pas facile.

Si seulement une version DC...

1172 Km/h!

SEBULBA

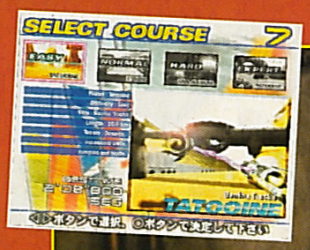
Cette portion étroite est délicate.

Un dernier passage difficile...

La Hikari se dévoile.

Un coup de booster est le bien venu.

ANAKIN



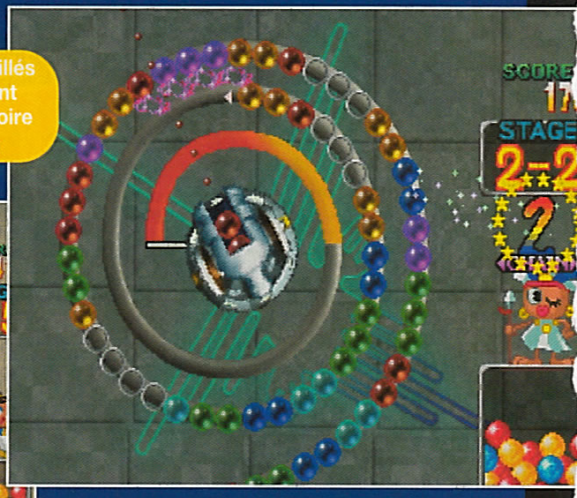
Certaines séquences cinématiques sont magnifiques.

PUZZLE LOOP

PUZZLE BOBBLE REVISITÉ

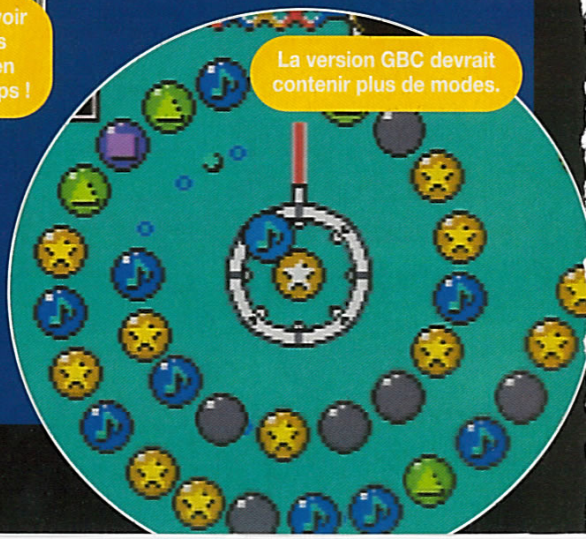
Puzzle Bobble n'a pas fini de faire des émules, pour le plus grand bonheur des amateurs de casse-tête.

Développé à l'origine par une société du nom de Michel pour l'arcade et pour le compte de Capcom, Puzzle Loop est un dérivé de Puzzle Bobble avec une aire de jeu circulaire. On contrôle une sorte de canon au centre d'une ou plusieurs spirales. Des boules "Jewel Stones" arrivent de l'extrémité extérieure en se dirigeant vers le centre. Le but est de faire disparaître ces Jewels (un minimum de trois de la même couleur requis) et si possible réaliser des combinaisons. Le tout est limité en temps et par une zone centrale au-delà de laquelle c'est le Game Over. Il y a 5 stages composés de 5 rounds chacun. Les Continus sont illimités. On peut s'aider d'items bonus et des personnages viendront nous gêner par moments. Des petits films viennent égayer le tout. Outre ce mode principal, on trouve le mode Tokoton, dans lequel plus on fait disparaître de boules, plus le jeu se complique et plus la partie s'accélère. Enfin, le jeu comprend un mode 2 joueurs dans lequel on peut fixer des handicaps. Bien entendu, quand on réalise des Combos, on fait pleuvoir des boules chez l'adversaire. A noter qu'une version Game Boy Color sortira en même temps que celle pour la PS.



Les pointillés indiquent la trajectoire du tir.

On peut avoir plusieurs spirales en même temps !



La version GBC devrait contenir plus de modes.

PLAYSTATION

● **Capcom/16 mars**

En mode 2 joueurs, la rapidité prime !

RECYCLEWARE : LES MAGASINS BRANCHÉS POUR LES FURIEUX DU JEU VIDEO

Ne bradez plus

Recycleware reprend vos jeux Dreamcast, PlayStation

vos anciens jeux

et Nintendo 64 contre l'achat de jeux neufs ou recyclés.

recyclez-les !

IMPORTANT ! *Chez Recycleware on reprend vos anciens jeux pour un bon d'achat valable sur l'ensemble des produits disponibles en magasin.*

Recycleware est la première chaîne de magasins spécialisés dans le jeu vidéo recyclé, c'est-à-dire :

- **Vérifié (CD & manuel en bon état)**
- **Reconditionné sous blister**
- **Garanti 6 mois**
- **Moins cher**

JEUX VIDEO
recycle
NEUFS & RECYCLÉS
ware

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* PLAYSTATION

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

ISS Pro	49 F	Final Fantazy 7	99 F	Soul Reaver	169 F
Legacy of Kain	49 F	Gran Turismo	99 F	Dino Crisis	249 F
Fifa 98	69 F	Tomb Raider 3	99 F	Fifa 2000	249 F
Guy Roux Manager	69 F	Fifa 99	129 F	Medal of Honor	249 F
V-Rally	69 F	Silent Hill	169 F	Rainbow Six	249 F

EXEMPLES DE PRIX DES JEUX RECYCLÉS* DREAMCAST

IMPORTANT ! PRIX MAXIMUM PRATIQUÉS
Les prix des jeux recyclés sont régulièrement revus à la baisse

Monaco GP	129 F	Trick Style	199 F	Sega Rally 2	229 F
Blue Stinger	199 F	UEFA Striker	199 F	Hydro Thunder	249 F
Buggy Heat	199 F	Virtua Fighter 3	199 F	Shadow Man	249 F
Dynamite Cop 2	199 F	WWF Attitude	199 F	Virtua Striker 2	249 F
Power Stone	199 F	Ready 2 Rumble	229 F	Soul Reaver	269 F

LES RECYCLEWARE

PARIS - PLACE DES INNOCENTS

PARIS
2, rue Pierre-Lescot - 75001 Paris
Tél. 01 42 36 25 42

RÉGION PARISIENNE

ANTONY
27, av. de la Division-Leclerc - 92160 Antony
Tél. 01 46 74 06 26

BEAU-SEVRAN
C. Ccial Beau-Sevran - 93270 Sevran
Tél. 01 41 52 12 92

CLAYE-SOUILLY
C. Ccial Carrefour - RN 3
77413 Claye-Souilly - Tél. 01 60 94 80 41

ÉVRY 2
C. Ccial Evry 2 - 91022 Évry Cedex
Tél. 01 60 87 11 17

PARLY 2
C. Ccial Parly 2 - Niveau bas
78150 Le Chesnay - Tél. 01 39 23 16 65

PONTAULT-COMBAULT
C. Ccial Carrefour - 77340 Pontault-Combault
Tél. 01 60 18 19 11

ROSNY 2
C. Ccial Rosny - 92110 Rosny
Tél. 01 48 12 65 47

TAVERNY
C. Ccial Les Portes de Taverny
95158 Taverny - Tél. 01 39 95 71 95

PROVINCE

ÉCHIROLLES
C. Ccial Carrefour
38431 Échirolles
Tél. 04 38 49 91 02

LYON
C. Ccial La Part-Dieu - Nouvelle Extension
69000 Lyon - Tél. 04 72 84 20 38

MARSEILLE
9, rue Saint-Ferréol - 13001 Marseille
Tél. 04 96 11 14 28

NICE-LA TRINITÉ
C. Ccial Auchan La Trinité - 06000 Nice
Tél. 04 93 27 00 19

THIONVILLE
C. Ccial Continent Geric-Thionville
57100 Thionville - Tél. 03 82 88 26 40

Ouverture de tous les RecycleWare du lundi au samedi de 10 h à 20 h

* Dans la limite des stocks disponibles. Prix valables jusqu'au 30/04/2000.
Conformément à la loi informatique et libertés n°78-17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données personnelles vous concernant.

PERIMETRE

PlayStation

CRAVE ENTERTAINMENT

ASCII

astuces & infos, 3615 Crave* ou www.crave.fr

*2,23F/mn

(c) 2000 ASCII Corporation/ Polygon Magic, Inc./CHINFA KANG/ SHO_U TAJIMA. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc. Under license from ASCII corporation. Crave Entertainment is a registred trademark in the US.
(c) 1999 Crave Entertainement, Inc. Crave Entertainement and its respective logos are trademarks of Crave Entertainement, Inc. All rights reserved. PlayStation is a trademark of Sony Computer Entertainment, Inc.

BIENVENUE DANS UNE NOUVELLE REPUBLIQUE

CAPTIVITÉ, INÉGALITÉ, HOSTILITÉ

GALERIANS

ガレリアンズ

“Je savais pas...”

10F pour être un conducteur plus malin que tout le monde, ça change la vie !

ON PARIE ?

www.autoplus.net

Auto Plus MARDI 10F.

LE 1er JOURNAL QUI SE MET A LA PLACE DU CONDUCTEUR

STRATEGREA 99

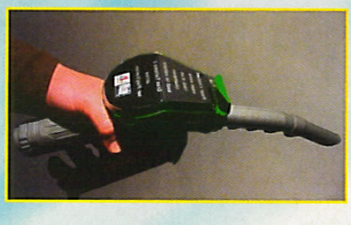
NEWS

On n'est vraiment pas à l'abri d'une surprise ! Chaque mois nous réserve son petit événement. Pour ce numéro, c'est indéniablement l'annonce des spécifications de la X-Box, console dont l'existence a été longtemps niée par Microsoft. Avec un quatrième constructeur de taille qui entre dans la course, ça va être la baston dans les années à venir.

BUSINESS

■ **Pamela !** Cette chère Pamela, dont les mensurations sont bien connues de la gente masculine, va bientôt investir nos consoles ! Ubisoft a osé. Pamela Anderson Lee sera la vedette d'un jeu qui exploite la licence de sa série télé très intellectuelle : "VIP". Pamela serait-elle jalouse du succès de Lara ? Quoi qu'il en soit, ce sera un jeu d'action/aventure en 3D, sur Playstation, Playstation 2, Nintendo 64, Dolphin, Game Boy Color, Gameboy Advance, Dreamcast et même X-Box ! La date annoncée pour les versions PS et DC est novembre 2000.

■ **Gran Turismo 2.** Sony est un rebelle et le montre. Malgré les récents événements pétroliers, Sony a mis en place une campagne de pub très spéciale. Durant le mois de février, les 24 100 pompes à essence de 2 127 stations-service ont porté le sigle Gran Turismo 2. Pourquoi ? Pour Esso-rer l'essence ? Pour Fina-liser la communication du groupe ? Et ça coûte combien tout ça ? C'est Shell ?



■ **Nouveau record.** Sony est fier de nous annoncer les chiffres de vente de Gran Turismo 2. Ce jeu de course exceptionnel a été vendu à 110 000 exemplaires le week-end de sa sortie... Il est bien parti pour établir un nouveau record.

MUNCH ODYSSEE

Salut, suis-moi

Comme le promettait Abe à la fin du dernier épisode sur Playstation, la saga d'Oddworld Inhabitants débarque sur Playstation 2.

C'est la Playstation 2 qui a été choisie pour cette suite tout en 3D (contrairement aux épisodes précédents tout en 2D). Cette fois-ci, le héros s'appelle Munch. Il n'est pas de la même espèce que Abe. C'est un Gabbit, un amphibien qui n'a qu'une seule jambe. Il est donc très à l'aise dans l'eau. Il a aussi une langue de grenouille et des crocs de crocodile. Mais c'est aussi un esclave, avec des implants dans la tête, dont l'odyssée débutera en fauteuil roulant. Heureusement, tous ces désagréments ne l'empêchent pas d'avoir un grand sens de l'humour.

Un déchet de la société

Seul survivant de son espèce, les développeurs l'ont voulu attachant et adorable, malgré sa laideur causée par ses malheurs. D'après les propos de Lorne Lanning (très grosse pointure de Oddworld Inhabitants), Munch dégagera une certaine aura de tristesse et de solitude. Ses expressions ont été particulièrement travaillées afin de les rendre les plus humaines possible. Au cours de ses aventures, Munch rencontrera aussi Abe, avec lequel il devra coopérer pour se sortir de certaines situations.

C'est vivant !

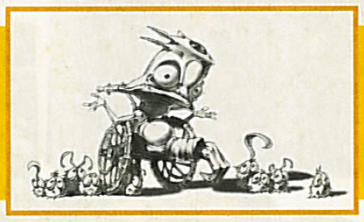
Pour l'instant, le scénario reste encore flou. En tout cas, on nous promet un véritable espace de vie dans le jeu. Les interactions entre les personnages auront beaucoup d'importance. Grâce à la puissance de la Playstation 2, des animations et des dialogues d'une qualité étonnante ont pu être insérés. De plus, l'intelligence artificielle très soignée simulera habilement la vie, avec des comportements sensés. Tous les êtres auront un cycle défini, en fonction du temps, des ressources naturelles et du climat. Ces bribes d'informations attisent déjà notre curiosité. Et une chose est sûre : ce jeu marquera par son originalité et ses idées.

CHAUD, FROID OU SEC ?

Le jeu tiendra compte des saisons, et de leurs conséquences sur l'environnement naturel. Voici le même lieu, à trois saisons différentes.

UN NOUVEAU HÉROS

Munch est le nouveau héros de l'histoire. Il n'est vraiment pas beau. Pour l'instant, nous n'avons que le dessin qui a servi pour son design. Il reste à découvrir sa version polygonée.



TRAVELLING

Oui, la Playstation 2 sera très puissante. Avec un nouveau terrain de jeu aussi performant, les développeurs ne se sont pas gênés pour s'amuser dans certaines séquences. Pour celle-ci, avec tous ces Sligs qui chargent, on peut imaginer un travelling vertigineux, jouant avec les effets de lumière. Il reste à savoir si c'est en temps réel...

4 X 4 WORLD TROPHY

Une grosse voiture fait fureur en ce moment aux Etats-Unis, depuis que Schwarzy l'a adoptée : la Hummer. 4 x 4 World Trophy a raflé la licence exclusive pour exploiter ce modèle. Ce jeu de course crade offrira plusieurs modes, dont un World Tour. Les 11 circuits sont situés tout autour du globe : Allemagne, Canada, Egypte... des surfaces dignes de la Hummer !

BUSINESS BIS

■ **Dreameye.** La Dreamcast est tournée vers le web, et elle le montre. Au Milia, Sega a dévoilé une webcam pour sa console. Son nom : la Dreameye. Il s'agit d'une caméra vidéo numérique qui se branche directement sur la Dreamcast, et qui envoie les images par le Net. Elle peut également servir d'appareil photo numérique d'appoint. Elle sera compatible avec le micro de Seaman, afin de rendre les vidéoconférences plus conviviales en intégrant la voix. Au Japon, la Dreameye sera en vente courant juin.

■ **SVG vs Sony.** Désormais, pour l'Europe, ce sera SVG qui distribuera les titres tant convoités de Squaresoft, y compris les Final Fantasy. On s'attend donc à une flopée de titres qui sortiront sous peu, et qui n'étaient pas du tout prévus auparavant, comme Front Mission 3, Parasite Eve 2, et surtout Vagrant Story. Encore un joli coup !

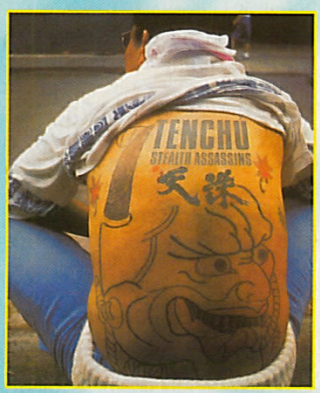
■ **Crave prend du poids.** Encore un nouveau développeur qui s'ajoute dans la liste de Crave. C'est Irrational Games qui a eu cet honneur. A noter que l'équipe est composée de quelques pointures ayant déjà participé au développement de System Shock 2 et de The Dark Project sur PC. Leur prochain jeu ne sera dévoilé qu'à E3 (mi-mai).

■ **Les gros mythos.** Encore un jeu annoncé sur PS2 par Virgin. The Dreamland Chronicles : Freedom Ridge sera un jeu de stratégie se déroulant dans un futur proche. Dans ce titre prévu pour début 2001, Mythos Games (qui a déjà signé Magic & Mayhem et X-Com sur PC) reprendra des thèmes chers à la science-fiction, comme les rapports compliqués entre humains et extraterrestres.

MELTING POT

■ **Mike Tyson Boxing.** Codemasters a engagé une nouvelle vedette pour son jeu de boxe retardé maintes fois. Pour les Etats-Unis (on le sait depuis le mois dernier) et une partie de l'Europe (dont la France), ce sera désormais Mike Tyson qu'on verra à l'écran, et non plus le jeune et fougueux Prince Naseem.

■ **Pub.** Voilà une pub française assez marquante. Pour sa sortie en gamme Platinum, Activision s'est permis un peu de promo pour Tenchu Stealth Assassins. On y voit un yakuza avec un grand tatouage dans le dos et le slogan très ironique : "gravé dans les mémoires pour toujours". A méditer...



■ **Lucky star.** Une nouvelle gamme de jeux pas chers made in Infogrames se profile à l'horizon. "La Collection de tes Héros Favoris" regroupera les licences BD du groupe, et commencera avec Lucky Luke sur Playstation. Il ne coûtera que 169 francs

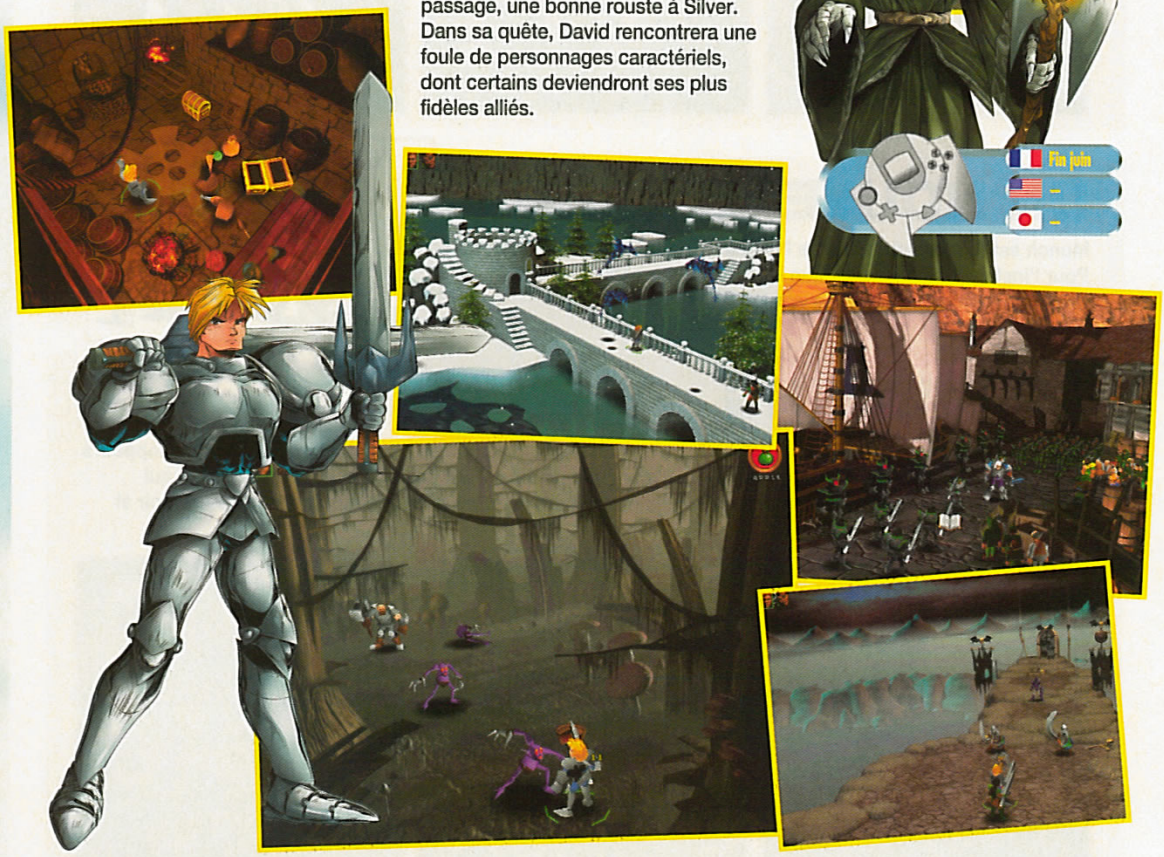
■ **La bourse ou la vie.** Acclaim distribuera en mai le fameux Dead or Alive 2 sur Dreamcast en France. Ce hit de Tecmo avait déjà convaincu son monde dans la version arcade. Il risque d'être un des prochains gros hits baston de la console, déjà très gâtée en la matière avec Soul Calibur.

SILVER

Argent comptant

Fier de son rejeton, Infogrames s'apprête à adapter son célèbre action-RPG sur Dreamcast. Initialement sorti sur PC, il avait beaucoup plu par ses graphismes mignons et sa réalisation au top.

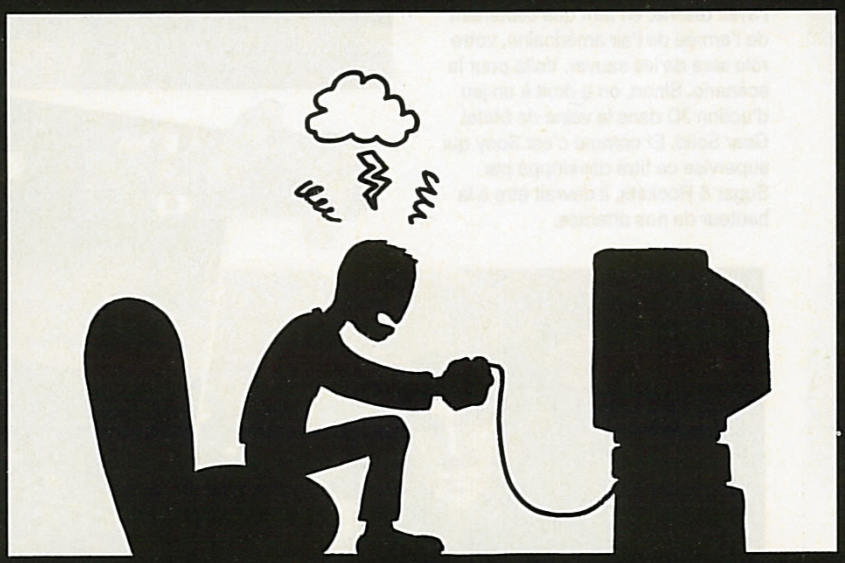
Le méchant sorcier et despote Silver est le maître du monde de Jarrah. Cependant, il a fait une très grosse erreur en kidnappant la femme de David, un impétueux et jeune chevalier, qui s'est juré d'aller la délivrer et de flanquer, au passage, une bonne rouste à Silver. Dans sa quête, David rencontrera une foule de personnages caractériels, dont certains deviendront ses plus fidèles alliés.



N.GEN RACING

Quelques rescapés de l'équipe de WipEout se retrouvent à présent chez Infogrames pour le développement de N-Gen. Ce jeu d'avions de chasse reste dans l'esprit des WipEout, avec des musiques technos et des graphismes léchés. La grande différence est la possibilité de niveler l'altitude, en essayant de suivre le bon parcours.

ALLONS, NOUS SOMMES EN L'AN 2000 :
PLUS JAMAIS ÇA !



LES BONNES RÉSOLUTIONS DE L'AN ZÉROZÉRO:
"Cette année, plus jamais ça grâce aux **astuces** et **solutions** de Tips"

3615 TIPS
Par MINITEL

3617 TIPS
Par FAX ou COURRIER

08366884 77
Par TÉLÉPHONE (8477=TIPS)

Astuces, solutions et plans pour jeux vidéo. Consoles et PC.

Pictel 3615, 083668 : 2,23F/MN. 3617: 5,57F/MN. TIPS et la TIPS Line sont des services d'information indépendants des éditeurs de jeu et des fabricants de console.
* TIPS : tuyau (anglais, argot). Utilisé par les joueurs pour désigner une astuce permettant d'exploiter des fonctions cachées d'un jeu vidéo.

PREVIEWS

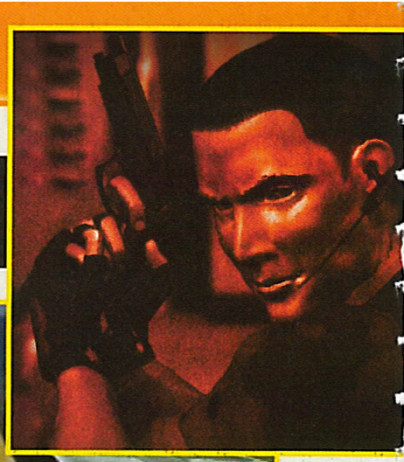
■ **Vampirisés.** Les amateurs de manga connaissent la série Vampire Hunter D. Son adaptation sortira bientôt sur PS en France, sous la forme d'un jeu d'action 3D. Dans des décors propres, les animations soignées et l'ambiance très spéciale du jeu risquent fort de passionner les nombreux fans du personnage. Sortie prévue en mai 2000.

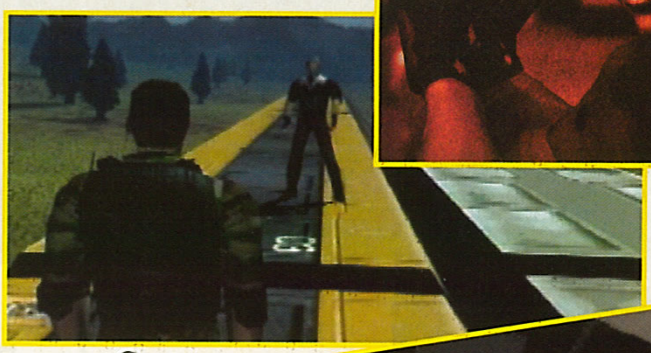
■ **Toshinden 4.** Encore un autre épisode pour Toshinden. Ce jeu de baston 3D avec des armes a été un peu bousculé. Les personnages traditionnels de la saga ont tous disparu pour laisser place à une nouvelle génération de combattants. C'est Studio 3 qui s'est occupé du développement. Renouveler le titre est un challenge difficile, alors rendez-vous en mai pour apprécier le résultat.

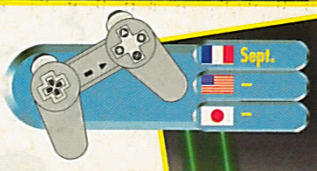
CHASE THE EXPRESS

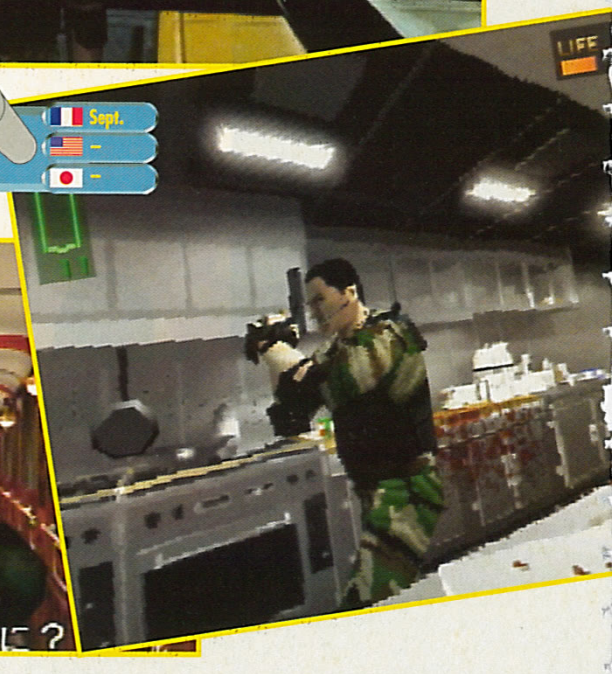
La bataille du rail

Pour effectuer son voyage Saint-Petersbourg-Paris, un ambassadeur français décide d'inaugurer un train hi-tech: le Blue Harvest. Malgré l'escorte de trois hélicoptères et une escouade d'agents spéciaux, le voyage vire au cauchemar. Des terroristes (encore eux!) prennent en otage notre diplomate et sa petite famille. Vous l'avez deviné, en tant que lieutenant de l'armée de l'air américaine, votre rôle sera de les sauver. Voilà pour le scénario. Sinon, on a droit à un jeu d'action 3D dans la veine de Metal Gear Solid. Et comme c'est Sony qui supervise ce titre développé par Sugar & Rockets, il devrait être à la hauteur de nos attentes.



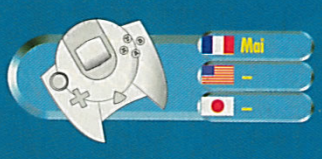






V-RALLY 2: EXPERT EDITION

La version Dreamcast du jeu de rallye d'Infogrames a été légèrement retardée. Pour l'occasion, son nom a été modifié et ne s'appellera plus V-Rally 2: Millennium Edition. L'effet an 2000 se serait-il tassé? Quoi qu'il en soit, cette édition s'adresse apparemment à l'"expert" qui sommeille en chacun de nous.



ECLECTIC Multimedia

WWW.ECLECTIC-VG.COM
Tél: 00 32 2 703 02 05
Fax: 00 32 2 726 67 55

AVIS AUX PROFESSIONNELS

Une Gamme d'accessoires complète, de qualité & originales!

Sur DREAMCAST

NEW

Bientôt disponible!

Manette avec Moteur Vibrant INTEGRE et port "VMS" Design ergonomique et sympa! L'Ultime arme du joueur!

Des Cartes Mémoires de grande capacité & Connectables au PC pour l'échange de Sauvegarde par internet! Dispo en version 2M, 4M & 16 M!

NEW

Nouvelle PUCE DREAMCAST en 4 fils! Pas de patte à désouder sur la carte, Montage Hyper Simple en moins de 10 minutes! 100% Compatible avec tous les titres et toutes les Consoles!

Boîtier de Couleur

Finie la mode du blanc! Colorez la DC!

Connectez les manettes PSX à la DC! Compatible avec les Vibrations!

Un Vibreur de qualité léger et puissant

Cable RGB Audio. Améliorez le rendu de votre image

Sur PSX

Connectez la manette PSX au PC! Compatible "Dual Shock"™

Boîtier de Couleur

Changez le look de votre PSX

Echangez les Sauvegardes entre les Memory Cards et le PC!

Sur GAME BOY

Une lampe flexible & modulable à souhait pour la Gameboy Color!

Vibration accentuée Son amplifié Piles rechargeables Mini Stick

Des Prix alléchants, Des Conditions de paiement avantageuses... Contactez-nous!

Les produits ECLECTIC Multimedia sont disponibles chez:

addon

Start Games www.startgames.com

Alliance Multimédia NEXT GENERATION

STACK GAMES ACHAT-VENTE-ECHANGE

Toutes les marques citées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. Photos non contractuelles.

JAPONAISERIES

■ **Réchauffée.** Certains dessinateurs japonais amateurs montrent leurs œuvres sur leur page personnelle Internet. Les plus populaires se sont décidés à commercialiser leurs illustrations dans les boutiques spécialisées. On les trouve maintenant gravées sur CD-Rom tirés à environ un millier d'exemplaires pour un auteur reconnu. Le CD reçoit même un motif et une jaquette couleur.
Par exemple, Aoi Nanase propose ses CD avec une jaquette cartonnée épaisse façon Art-book. La compatibilité Windows 95/98 et Macintosh s'avère de rigueur, bien entendu.

■ **Spécial Bunny.** Après le repiquage de personnages de jeux vidéo et d'animés, Tukasa réalise enfin une série originale. Son CD est rempli d'illustrations de bunny-girls vraiment chaudes.

LES CHEVALIERS DU ZODIAQUE

Du côté de chez Hades

Dans ce XXIIe volume des "Chevaliers du Zodiaque", Athéna meurt enfin et les derniers chevaliers d'or se font avoir comme d'habitude. Il ne reste que les cinq célèbres chevaliers de bronze pour porter secours à Athéna dans le monde des Morts. Ceux-ci vont avoir besoin d'armures neuves et du huitième sens pour survivre chez Hadès. Masami Kuruma relance une nouvelle fois une quête quasiment identique à celle des chapitres précédents. C'est donc reparti pour un dernier tour, pas très original, mais qui a fait ses preuves.
Kana.

YU-GI-OH

Le style "paquet d'histoires courtes" est bel et bien enterré avec le numéro 8 de "Yu-Gi-Oh". Les héros se jettent dans une grande aventure sur plusieurs volumes. Cette fois, il est question de tournois de Magic Cards. Ce jeu existe réellement et remporte un large succès à travers le monde. Malheureusement, l'auteur l'a simplifié au maximum pour les besoins du manga. En tout cas, le scénario principal tourne autour d'un duel entre possesseurs d'items millénaires.
Kana.

RANMA 1/2 – 25

Le disciple d'Happosaï

Dans le but de se débarrasser de Ranma, le proviseur disjoncté de son bahut engage une prof très particulière. Celle-ci rétablit l'ordre en utilisant une technique de combat imparable que lui a enseignée Happosaï. Cette fois-ci, Ranma va devoir suivre les instructions de ce vieux détraqué pour s'en sortir. Les aventures en manga semblent finalement un peu moins extravagantes que leur version TV. Il faut dire que le graphisme n'apparaît plus très à la mode, mais l'humour et les situations loufoques sont toujours au rendez-vous.
Glénat.

DETECTIVE CONAN

Pour ce vingtième épisode, notre héros en culottes courtes doit résoudre deux enquêtes criminelles. Mais il ne fait toujours rien pour remédier à sa situation. On rappelle que Conan a rajeuni de dix ans, suite à l'utilisation d'un produit expérimental. Du côté des enquêtes elles-mêmes, les méthodes des assassins semblent parfois un peu tirées par les cheveux. Autrement dit, ne vous attendez pas à du polar 100 % réaliste. Ce manga reste cependant le meilleur dans le genre investigation.
Kana.

L'APPEL DE CTHULHU

Si vous appréciez Koudelka sur Playstation, vous pouvez vous intéresser aux œuvres dont le jeu s'est inspiré. Le thème investigations et horreurs début XXe siècle se trouve parfaitement exploité dans les romans de H-P Lovecraft, la référence en la matière. Un célèbre jeu de rôles en a d'ailleurs été adapté : L'Appel de Cthulhu. Reposez votre paddle et passez au RPG papier-crayon-dés, pour incarner un investigateur qui tente de déjouer les plans de créatures aussi hideuses qu'intelligentes. Vous serez vite plongé dans des situations désespérées qui mettront vos nerfs à rudes épreuves.
Chaosium Inc. et Jeux Descartes

BLACK JACK 11

Médecine dure

Ce titre de Osamu Tezuka n'a toujours rien à voir avec le célèbre jeu de casino. Ce qui n'empêche pas les aventures du grand chirurgien surnommé Black Jack de continuer. N'espérez pas pour autant trouver dans cette lecture le remède à vos maux. Certaines opérations sortent tout droit d'un vieux roman de S-F. Il n'est donc pas étonnant que notre héros soit rayé de l'ordre des médecins. Dans son ensemble, le manga n'est plus tout jeune, mais les inconditionnels de Tezuka accrocheront. On est quand même en présence d'une œuvre reconnue.
Glénat.

ASTRO BOY 11

Un autre manga de Tezuka sort aussi en même temps : Astro Boy 11. L'auteur nous propose un monde envahi de robots bien différents de Goldorak. Ces robots s'élèvent maintenant au rang de citoyen, avec les mêmes droits que les humains. Astro fait tout son possible pour régler les différends entre les deux communautés. Encore une fois, un éditeur de mangas en français nous colle un titre qui ne date pas d'hier. Nous ne sommes pas près d'avoir les dernières nouveautés japonaises.
Glénat.

LES AVENTURES DE LA FILLE-CHAT VAMPIRE

Japanimalerie

Yuna Kagesaki a dessiné nombre de personnages pour des jeux japonais PC-98. Après quelques essais infructueux dans le domaine du manga, il sort finalement un excellent titre : Les Aventures de la fille-chat vampire. Une légendaire Nekomusumé voyage en cercueil et sème la pagaille partout où elle passe. Ce manga répertorié érotique devrait plutôt être classé dans la rubrique humoristique. La vampire est ultra-délirante et ses expressions SD feront sourire tout amateur de japanimation. Buffy n'en a jamais vu des comme ça !
Cult Comics.

COMPILS DVD

■ **SF Cool.** Les Japonais rééditent la série "Starship Girl Yamamoto Yohko" en deux DVD contenant chacun trois OAV. Cet animé renouvelle assez bien le genre S-F. Imaginez un lot d'héroïnes faisant la course ou se livrant des duels avec leurs croiseurs de guerre personnels. Dark Vador en perdrait son casque. Productions : King Records.

■ **Guerre de Lodoss.** De leur côté, les Américains ressortent les 13 OAV de Record of the Lodoss War. Tout tient sur un seul DVD, ce qui entraîne un prix modique pour une série complète.

■ **Mise en garde.** Attention, certaines boutiques en France proposent des vidéo-CD quasiment au prix des DVD. La qualité de compression de l'enregistrement laisse naturellement à désirer. Ces produits ne coûtent que 50 F à Hongkong.

PUDDING

■ **Les poetes de la baston.** Tech Romancer est un jeu de baston 3D sur Dreamcast. Made in Capcom, il se présente comme une véritable parodie de combat de méchas. Goldorak, Mazinger, Bataille des planètes, on se croirait revenu en enfance. Coloré, bourrin et pêchu, ce jeu est loin d'être finaud. Enfin, les amateurs de japoniaiseries seront contents.

■ **Youpi Camp.** Malgré le succès mitigé du premier Tombi, Whoopee Camp nous en prépare déjà un autre. Ce sera tout en 3D, avec un principe inchangé. C'est toujours des plates-formes 2D/3D, avec le même perso aux cheveux roses. Et, apparemment, c'est toujours aussi délirant. Sur Playstation en mai 2000.

■ **Toujours plus gros.** Non content de son poids actuel, Electronic Arts s'empiffre encore. La dernière victime n'est autre que DreamWorks Interactive (vous savez, la boîte de Steven Spielberg). Cette société avait développé Medal of Honor et Le Monde perdu: Jurassic Park sur PS.

■ **Take Two pas perdu.** Cet éditeur très actif a encore gagné un développeur dans ses rangs: Lost Toys (des vieux de Bullfrog). Leur premier jeu sera MoHo, sur PS et DC.

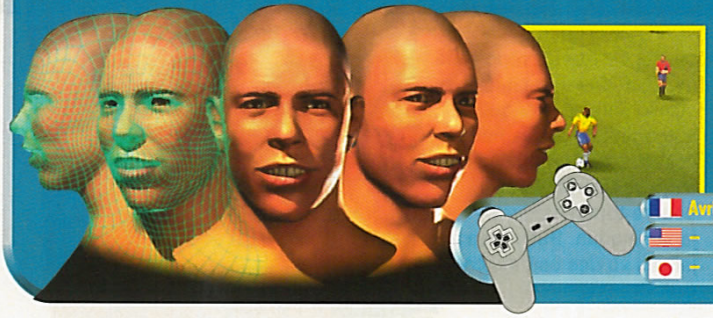
BLUES BROTHERS 2000

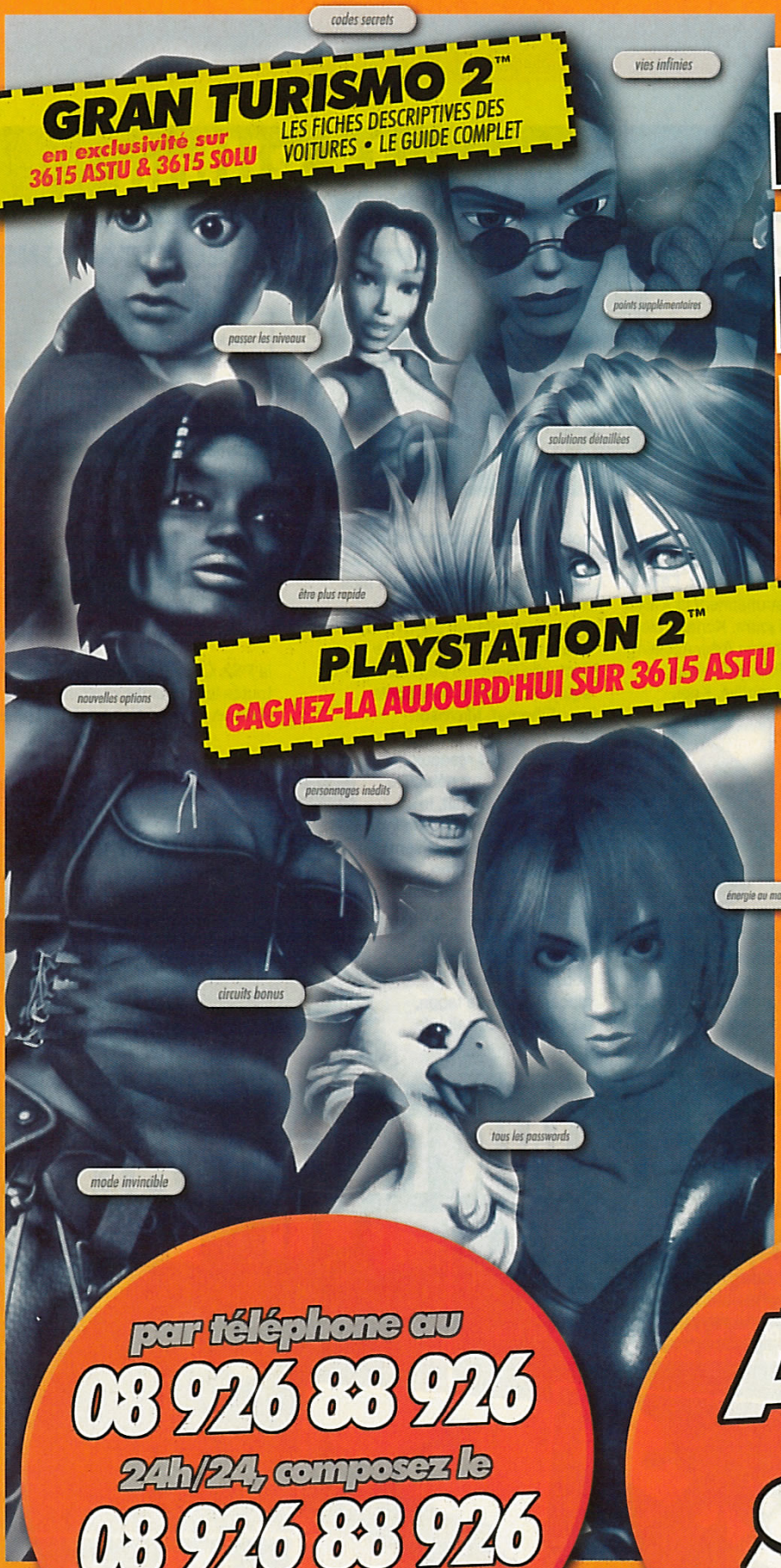
Le retour du grand brun

Elwood est une fois de plus confronté à une horde d'ennemis tous plus loufoques les uns que les autres. Pour changer de niveau, notre chanteur de Blues participera à des épreuves d'adresse, de rapidité ou de danse, toutes farfelues, comme le tir de pommes ou la danse de l'autruche. Enfin, le mode Multijoueur se présente comme une sorte de Bust a Groove. Vous sélectionnez l'un des quatre membres de l'orchestre, et vous essayez d'appuyer sur les boutons indiqués au bon moment.

RONALDO V-FOOTBALL

Après des mois et des mois d'attente, le jeu de foot de Ronaldo s'apprête enfin à débarquer sur Playstation, avec, au choix, 64 équipes nationales (plus d'autres cachées). On pourra participer à de nombreuses compétitions, dans le but de débloquer les équipes All Star et Légende. Le jeu sera très accessible aux débutants. Pas besoin donc d'être un vrai mordu de foot pour s'amuser. De plus, les développeurs ont pensé aux accros du ballon rond, en intégrant toutes les options propres aux simulations, ainsi qu'un système de combinaisons de touches pour réaliser des mouvements spéciaux.





GRAN TURISMO 2™
en exclusivité sur 3615 ASTU & 3615 SOLU
LES FICHES DESCRIPTIVES DES VOITURES • LE GUIDE COMPLET

PLAYSTATION 2™
GAGNEZ-LA AUJOURD'HUI SUR 3615 ASTU

LES NOUVEAUTÉS D'ABORD

LES ANCIENS JEUX AUSSI

TOUT POUR VOUS DÉBLOQUER

NOUVEAU !

60000 écrans Minitel d'astuces et de soluces

PLUS

des milliers d'autres astuces & d'autres soluces au téléphone

par téléphone au
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926
2,23 F/mn

les astuces diffusées par téléphone ne sont pas les mêmes que sur Minitel...

3615 ASTU quand tout est foutu...

3615 SOLU et quand rien ne va plus

la plus GROSSE banque européenne d'astuces et de soluces

images et titres sont copyrightés par leurs propriétaires respectifs

CHOUCROUTE

■ **Brune platine.** Tomb Raider III est maintenant disponible dans la gamme Platinum.

■ **Konami champion.** Pour l'année 1999 au Japon, les résultats des ventes en terme de volume donnent le classement qui suit. Premier : Nintendo. Deuxième : Konami. Troisième : Square.
La grande force de Konami réside dans le nombre important de titres sortis. En additionnant les ventes, on obtient un chiffre final conséquent. Konami va s'en tenir à cette politique pour 2000. L'éditeur a annoncé plus de 100 titres, toutes consoles confondues (PS : 41, PS2 : 25, DC : 5, N64 : 3 et GBC : 26). Par ailleurs, Metal Gear 2, Silent Hill 2, un jeu de snowboard et un Track & Field ont été confirmés sur PS2.

■ **DTS et AC3.** Creative adapte sa ligne de produit enceintes AC-3 pour la PS2. Ses modèles présentent l'avantage d'être plutôt bon marché avec de bonnes performances.

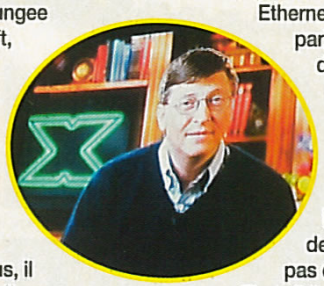
■ **Nintendo plein aux as.** Selon des résultats parus pour la fin de l'année fiscale au Japon, Nintendo aurait vendu plus de 300 millions de cartouches Game Boy depuis la sortie de la console. En multipliant par le prix de chaque jeu, on obtient une jolie montagne d'or.

■ **Connectix 3 - Sony 1.** Concernant sa plainte contre Connectix et son émulateur PS sur Macintosh, Sony s'est encore fait débouter au tribunal. Cette fois-ci, c'est définitif ! Autre mauvaise nouvelle pour Sony : la version Windows 1.3 du soft est déjà disponible aux Etats-Unis.

X-BOX

La vengeance de Billou

Après les nombreuses fuites et rumeurs qui circulaient au sujet de la console "secrète" de Microsoft, Bill Gates a enfin reconnu l'existence de ce projet. Prévue pour l'automne 2001, la X-Box est dotée de caractéristiques monstrueuses (voir encadré). Au Japon, Microsoft a réussi à rallier de gros éditeurs, trop contents d'avoir une alternative à SCEI. Konami (déjà allié à Microsoft) développe Metal Gear Remix. La liste des éditeurs qui soutiennent la X-Box s'allonge tous les jours. Konami bien sûr, Namco, Electronic Arts, Acclaim, Activision, Take Two, Universal, Rockstar, Fox Interactive, Koei, Titus, Hudson, Bungee Software, Ubi Soft, et en attente de signer: Capcom, Infogrames et Enix. La X-Box ne sera pas une plate-forme ouverte. Pour développer dessus, il faudra acquérir la licence Microsoft. Les jeux ne nécessiteront pas d'installation préalable, contrairement aux PC. Le disque dur est là pour stocker des données de jeu, de mise à jour et de sauvegarde. Il facilitera aussi les transferts plus rapides. Enfin, le processeur graphique sera fait par nVidia, et sera beaucoup plus puissant que l'actuelle GeForce de la marque. En équipant sa bête d'une carte Ethernet, Microsoft parie sur l'avenir des réseaux à haut débit. De ce fait, le modem de la console sera externe. Enfin, le prix de vente n'a pas été dévoilé. Toutefois, Microsoft nous rassure en le plaçant de toute façon, en dessous de celui de la PS2. C'est sûr, Billou veut écraser toutes les consoles existantes. En voilà un qui veut tout le gâteau pour lui tout seul...

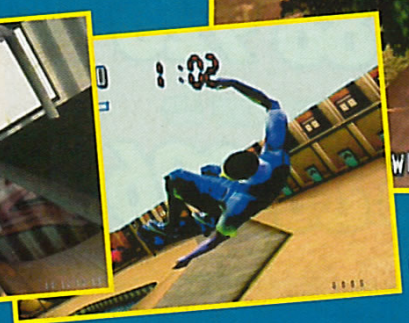


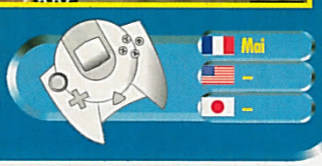
SPÉCIFICATIONS X-BOX

- Processeur Intel x86 cadencé à 600 MHz
- Processeur graphique 3-D développé en collaboration avec nVidia Corp
- 64 Mo RAM (mémoire unifiée)
- Processeur audio 3-D
- Disque dur de 8 Go
- Lecteur DVD 4x
- 4 ports pour manettes
- Port d'extensions
- Sortie audio/vidéo
- Carte réseau Ethernet 100 Mbps
- Formats reconnus : jeux X-Box, DVD-Vidéo, CD Audio.

TONY HAWK PRO SKATER

Le meilleur jeu de skate sur PS et N64 va être adapté sur Dreamcast ! C'est exactement le même jeu que sur ses consœurs, mais en plus beau et plus fluide. Rappelons que Tony Hawk est un des champions de la discipline le plus en vue du moment. La grande idole de Switch.





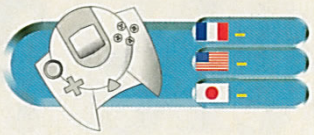
SNOW-CROSS CHAMPIONSHIP

Sno-X s'est transformé en Snow-Cross. Cette course de motoneige sera composée de 8 pistes inspirées des vrais circuits de Nagano, de Munich et d'Aspen. Les 12 motoneige seront rangées dans trois catégories de puissance : les 500, les 600 et les 700 CV. Enfin, il sera possible d'éditer les circuits de ses rêves.

SAMBA DE AMIGO

Samba salsa

Sega par la voix de Yuji Naka a annoncé l'adaptation prochaine de son hit arcade Samba de Amigo. Ce jeu se caractérise par l'utilisation de maracas contenant à l'intérieur des capteurs de mouvements. Le concept est proche de celui du DDR de Konami. On doit agiter les maracas en fonction des infos défilant à l'écran. On doit aussi, par moments, adopter des poses et marquer ainsi des bonus. Pour la version DC, Sega devrait lever le voile prochainement sur des pads contenant justement des détecteurs de mouvement.



ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT APRÈS AVOIR PERDU

" — ouah comment elle déconne la manette! " honte
" — vous pouvez pas la fermer? Peux pas me concentrer. " ah ah
" — rah d'accord on peut même plus se gratter le nez... " oui oui
" — j 'ai fait exprès, je voulais manger. " pouffe
" — j'ai rêvé? Il a pas sonné le téléphone? " gobgob
" — d'façons l'écran est mal réglé... " noOon?
" — je le crois pas, y a un maxi gros bug! " couine

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE PERDEZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

SQUARESOFT®

Serez-vous Le Digne Héritier De Votre Dynastie ?

Entrez dans le monde de SAGA FRONTIER™ et participez à la fantastique quête d'une
Tout au long de votre aventure, vous rencontrerez toutes sortes d'amis et d'ennemis, vous vous
A travers un scénario complètement original, incarnez Gustav et la famille Knight pendant

Le guide stratégique de

(c)1999,2000 Square Co., Ltd. All rights reserved. SQUARESOFT and the SQUARESOFT logo are regsitred trademarks of Square Co., Ltd. SAGA FRONTIER is a trademark of Square Co., Ltd. "PlayStation" and the "PlayStatio

famille pour retrouver et capturer un œuf mystérieux aux pouvoirs maléfiques.
initierez aux attaques magiques et aux combats à la main, et utiliserez toutes sortes d'armes.
plusieurs générations, ainsi que d'autres compagnons et préparez-vous à la bataille !

SAGA FRONTIER est disponible

SaGa Frontier 2

SaGa FRONTIER™ II

www.sagafrontier2.co.uk

logo are trademarks of Sony computer entertainment Inc.

TOPE-LÀ !

■ **Meilleures ventes du mois au Japon (semaine du 27/01 au 17/02):**
1- Bio Hazard Code Veronica (DC)
3- Vagrant Story (PS)
4- Bio Hazard Gun Survivor (PS)
5- Koneko mo issho (PS)
6- Poporo Cross 2 (PS)
7- Sega GT (DC)
8- Gallop Racer 2000 (PS)
9- Jet de Go! (PS)
10- Donkey Kong (GB)

■ **Les vieux de la vieille:**
1- Pocket Monster Silver Gold (GBC)
2- Gran Turismo 2 (PS)
3- Dokodemo Issho (PS)
4- DDR 2nd MIX (PS)
5- Donkey Kong 64 (N64)
6- Mario Party 2 (N64)
7- Valkyrie Profile (PS)
8. Pachislo Azure Ookoku 2 (PS)
9. Momotaro V (PS)
10. Bio Haz. Code Veronica (DC)

■ **Les gadins du mois:**
1. Fighting Game Creator (PS)
2. Treasure Strike (DC)
3. V-Rally 2 (PS)

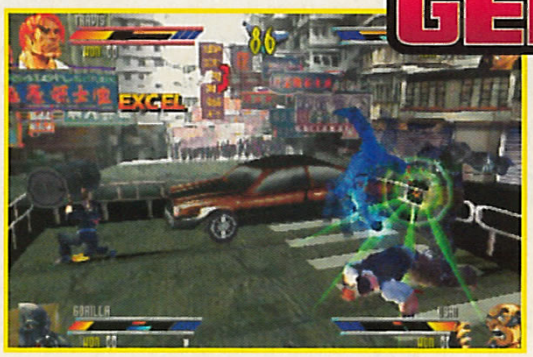
■ **Multipla.** Toujours au Japon, Kenwood a présenté un auto-radio compatible Minidisc, CD audio et CD MP3. Bref, on ne peut être plus complet. Ah si, il manque le DVD.

■ **Multiplate-forme.** Tokai a eu l'excellente idée de sortir un lecteur de salon capable de lire plein de formats différents: DVD, Vidéo-CD, Super Vidéo-CD, CD audio, et surtout, CD MP3. Le 715 S est aussi compatible avec le son Dolby Digital et le DTS. L'image sort en S-vidéo ou en RCA. Cette machine géniale ne coûte que 1700 F. Et, tenez-vous bien, elle est disponible en France! Finalement, à côté, la PS2 paraît vraiment chère...

GEKIDO

Kendo dans le dos

En matière de baston de rue, la Playstation n'est pas encore bien fournie. Gekido sera peut-être le digne héritier de la grande tradition des beat'em all à la Double Dragon. On retrouve un peu cet esprit dans le mode Aventure, quand on joue à deux simultanément. Chaque perso a droit à une multitude de coups et de Combos, dévoilés au fil des 17 niveaux. Dans le mode Arena Battle, on peut aussi se livrer des combats à mort jusqu'à quatre en même temps, avec le Multitap.



DRAGON'S BLOOD

Dans une ambiance médiévale-fantastique, vous incarnez, au choix, un preux chevalier en armure, avec une grosse épée, ou une jolie sorcière à la fine lame, qui maîtrise quelques tours de magie bien utiles. Ce jeu d'action 3D est un mélange d'aventure et de kill'em all bien sanglant.

Nos héros rencontreront sur leur route d'autres persos qui les aideront. Chose peu courante, vous pourrez les tuer à coups d'épée (même si ça vous coince pour la suite). Enfin, le son, particulièrement enveloppant, a bénéficié d'un grand soin.

CONCOURS

MediEvil 2

A GAGNER !

20 jeux Medievil 2

1 PlayStation

10 manettes Dual Schock

10 memory cards

40 tee-shirts Medievil 2 phosphorescents in the night !!

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

*3615 et 08 36 68 : 2.23F/min

Extrait du règlement : Sony et Consoles + organisent un concours du 24/03/00 au 25/04/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 40 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 40 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*, sauf pour la console dont le gagnant sera déterminé par tirage au sort parmi les participants qui auront obtenu plus de 300 points sur le 08.36.68.11.41* ou le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Medievil 2, 43 rue du colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

CONSOLES+

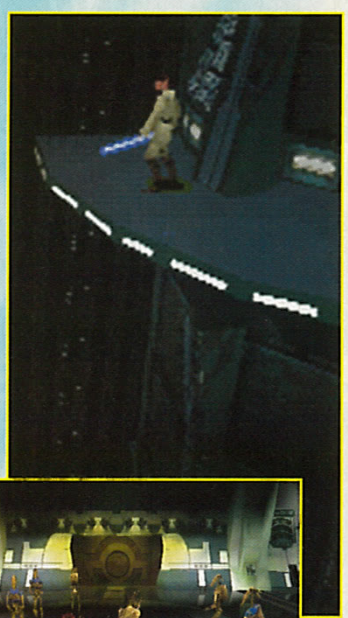
PlayStation et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc. Developed and Published by Sony Computer Entertainment Europe. © 2000 Sony Computer Entertainment Europe. All Rights Reserved.

PREVIEWS

■ **Le silence des blousons.** Silent Bombers sortira sous peu en France. Dans ce jeu d'action 3D, très bourrin, on incarne un soldat intrépide armé de bombes à déclenchement manuel. Après les avoir posées, il suffit d'appuyer sur un bouton pour les faire exploser. Ce principe, un peu novateur, donne du piment au jeu. Prévu pour mai 2000.

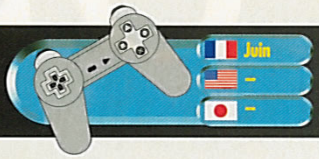
■ **Cross country.** On vous avait déjà montré Sno-X sur PS le mois dernier. Eh bien, il a changé de nom entretemps. Ce jeu de motoneige s'appelle désormais Sno-Cross Championship Racing.

■ **Le pouvoir de George.** Star Wars : Episode 1 n'a pas fini de faire des petits. Et voilà encore un jeu tiré du film. Jedi Power Battles est plus axé sur les combats au sabre-laser, tendance kill'em all. On peut incarner au choix, cinq Jedi : Qui-Gon Jinn, Obi-Wan Kenobi, mais aussi Mace Windu, Plo Koon et Adi Gallia (des membres moins connus du Conseil des Jedi). Il sera aussi possible de jouer en mode Coopératif. Prévu pour mai 2000 sur PS.

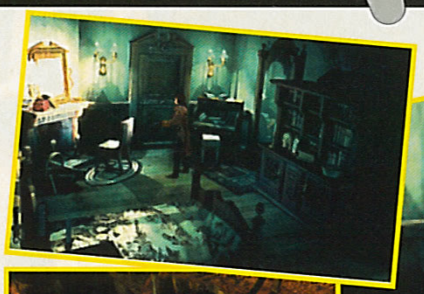


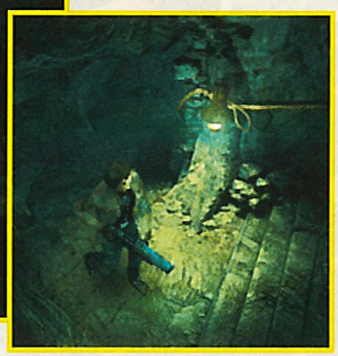
ALONE IN THE DARK

Lumière !



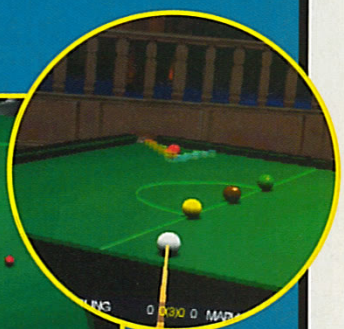
Edward Carnby revient encore dans une énigme terrifiante. Son meilleur ami vient de mourir dans des circonstances étranges, au large d'une île mystérieuse. Le but de notre héros est donc de découvrir qui est l'assassin, et de venger son ami. Jouant sur les effets de lumière (et d'obscurité), sur les silences subjectifs et les moments d'action, le scénario risque d'être aussi flippant que celui de Silent Hill. On nous promet beaucoup de peur, à ne pas confondre avec beaucoup de gore. Le jeu est aussi prochainement prévu sur Dreamcast.





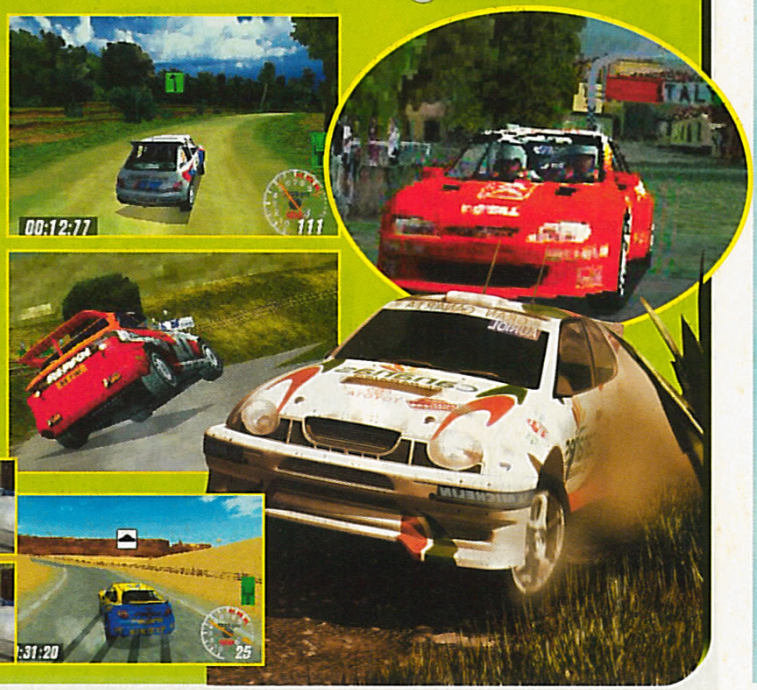
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER

Codemasters a investi dans une nouvelle licence. Il s'agit cette fois-ci de snooker, autrement dit, d'un certain type de billard américain. La table est bien plus grande, les boules plus nombreuses, et les règles plus complexes que pour celui que nous connaissons. Les 20 plus grands champions de la discipline ont signé. A côté de la réalisation très soignée, il y aura quelques "accidents" pendant les matchs. Une bonne occasion pour apprendre le snooker.



RALLY MASTERS

Encore un jeu de rallye qui pointe le bout de son nez. Avec Rally Masters, Canal + Multimédia fait une entrée fracassante dans le genre. Oublions donc les essais ratés et retentissants, comme Rushdown. Avec plus de 40 circuits, de nombreux challenges, 17 voitures et 30 pilotes réels, la réalisation a l'air honorable. Sur la version que nous avons essayée, la maniabilité était plutôt bien dosée et les graphismes assez fins. Pour l'instant, c'est plutôt rassurant.



DAME IRMA

■ **La croisade de Bruno.** Lors du Milia 2000, le P-D.G. d'Infogrames a tenu des propos peu courants sur le prix des logiciels. Bruno Bonnell pense que "la seule façon de lutter contre le piratage des CD-Rom est de baisser les prix des jeux". Le succès des graveurs et les nombreuses copies illégales qui en découlent freinent considérablement les ventes. La baisse du prix des jeux permettrait d'en vendre plus. Des propos à méditer, et qui seront concrétisés prochainement en France par une véritable baisse des prix des CD-Rom Infogrames, autour des 120-140 francs.
En ce qui concerne les jeux sur consoles, le problème est plus délicat, avec la présence de Nintendo, Sega et Sony. Précisons, pour l'occasion, que les profits d'Infogrames sont au beau fixe...

PLAYSTATION 2

■ **PS 2 ENCORE ET TOUJOURS.** SCEI a du mal à conserver le rythme de production de sa toute nouvelle console. En effet, le japonais doit désormais faire face à une production insuffisante de mémoire flash. Ce composant est essentiel pour la conception des cartes-mémoire de la PS2. Du coup, Sony ne pense plus pouvoir atteindre le million et demi d'exemplaires vendus à la fin mars. Il devra se contenter d'un modeste 1,4 million.

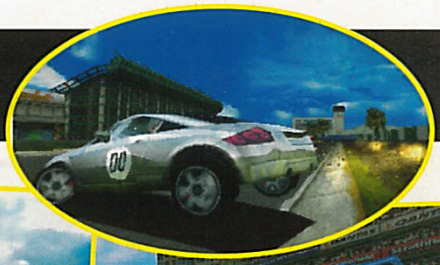
■ **EN LIGNE ET SANS FIL.** Ken Kutaragi, président de SCEI, a annoncé la possibilité très prochaine de jouer en ligne, d'accéder à un e-mail ou de surfer sur le Web via la Playstation 2. Le tout se fera en connectant un téléphone portable de norme PHS, autorisant une connexion à 64 kB (autant que l'ISDN 64 kB). Ce système sera mis en place jusqu'à l'établissement, en 2001, d'un réseau câblé à haut débit. Si ce procédé permet de se connecter sans fil et avec une bonne bande passante, il pourrait se révéler assez onéreux en terme de communication. Les médias nippons l'interprètent comme la volonté de SCEI de ne pas laisser le champ libre à Sega dans ce domaine.

■ **INTERACTIF ?** Vous rêviez de regarder des DVD sans télécommande ? Sony l'a fait. Devant le tollé des acheteurs de PS2, SCEI pourrait sortir cette fameuse extension plus rapidement que prévu.
On n'en connaît ni le design ni le principe de fonctionnement, mais, selon les rumeurs, une cellule infrarouge sera introduite dans un des deux ports carte-mémoire. Peut-être une Pocketstation ?

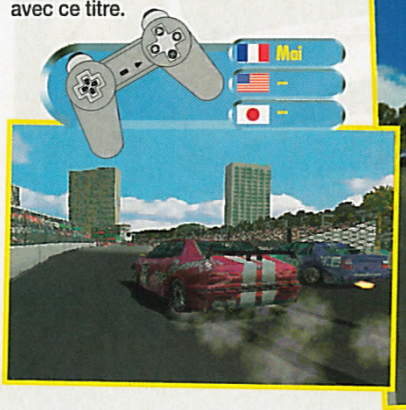
■ **DISJONCTÉ.** Sony se lie avec Toyota et Tokyu pour créer une société de câblo-opérateurs. Cette triple entente compte fournir un accès à haut débit sur Internet et ouvrir une boutique virtuelle d'e-commerce, au Japon.

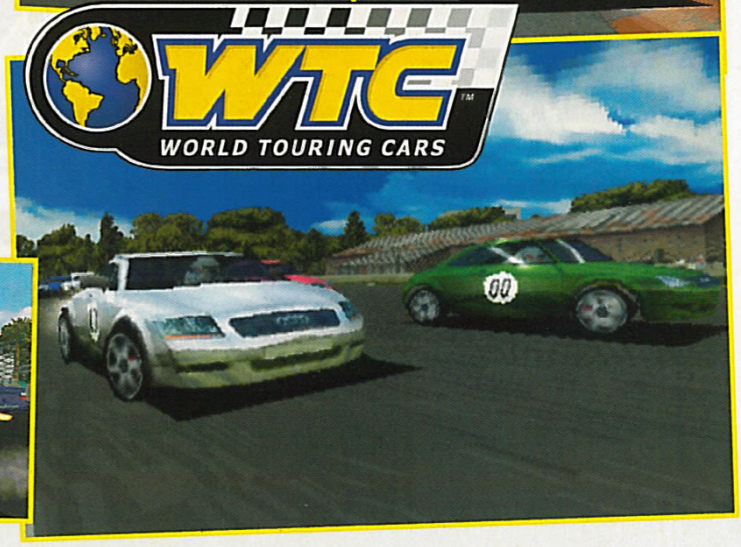
WORLD TOURING CARS

Toca, c'est fini



Toca 3 ne s'appellera plus Toca! Adieu, vertes vallées d'Angleterre. Les courses se déroulent désormais tout autour du monde. Ce volet reste fidèle à la philosophie de la série qui s'est démarquée du lot par son côté simulation. WTC est resté ancré dans la simulation, mais le pilotage est devenu un peu plus souple. Dans cette course de voitures de tourisme ultra boostées, les carrosseries pourront être froissées. Codemasters risque encore de faire un carton avec ce titre.



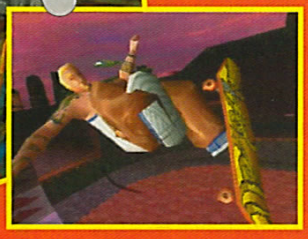


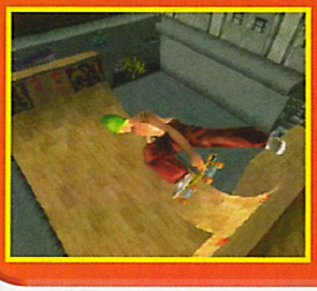
INTERNATIONAL TRACK'N FIELD 2 SUMMER SESSIONS

Konami relance sa série des Track'n Field! Après le récent deuxième volet, voici une autre version du jeu. Ce nouveau Track'n Field inclura de nouvelles disciplines olympiques estivales. Lancer du marteau, natation, saut en hauteur, et plein d'autres épreuves attendent les forcenés de pad...

STREET SKATER 2

Cette deuxième mouture du jeu de skate d'Electronic Arts a fait un grand bond en avant pour ce qui concerne les graphismes et l'animation. Lors des grands sauts depuis les tremplins, la caméra suit le skateur avec une belle amplitude. C'est assez bien fait pour donner le vertige. On pourra jouer à deux simultanément en écran splité verticalement. Les plus minutieux pourront même construire leur propre skate-park. Enfin, les personnages sont très folkloriques. Il ne manque que Switch.





PLAYSTATION 2.2

■ **UNE UNE.** Décidément, la Playstation 2 fait des vagues dans la presse dite grand public. En France, "Libération" (qui avait déjà mis Lara Croft en une) attaque avec Jin, de Tekken Tag Tournament, dans son édition datée du 4 et 5 mars 2000 (le jour de la sortie de la console au Japon). De l'autre côté de l'Atlantique, l'hebdomadaire américain Newsweek a consacré un énorme dossier sur la PS2 dans son numéro du 6 mars, avec trois gros articles sur le sujet.

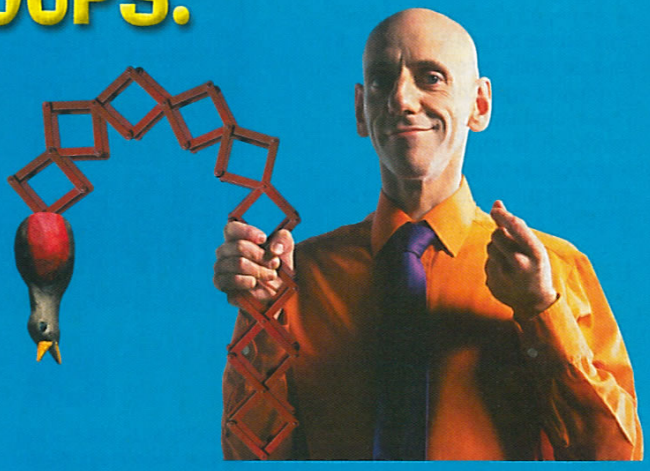
KELKOO TROUVE TOUS LES MEILLEURS COUPS COUPS.

Avec Kelkoo.com, votre Guide d'Achat sur Internet, vous allez découvrir d'un seul coup tous les bons coups du web.

Acheter un jeu, une console à prix cassé ? Indiquez vos critères de sélection et Kelkoo travaille pour vous!

Trouver une super promotion ? Kelkoo référence pour vous les meilleurs coups du web.

Grâce à son Guide boutiques, vous allez pouvoir découvrir les sites sélectionnés pour bien acheter. Il vous fournit aussi tous les conseils d'achat.



Compliqué, le Web? Essayez notre annuaire des 1350 meilleurs sites de commerce français. Et donnez votre avis !

Mais Kelkoo trouve aussi des appartements, des voyages, des ordinateurs, des livres enfin tout*.

Et Kelkoo compare tout* pour acheter au meilleur coût*.

* vous ne trouverez peut-être pas tout sur Kelkoo, mais presque tout au meilleur coût.

Kelkoo ?
www.kelkoo.com

Business

ACCESSOIRES

■ **SEGA/SWATCH.** Vous êtes Japonais ? Vous avez une Dreamcast et un bras ? Parfait. Vous enfilez la montre Sega-Swatch à votre poignet. Vous allez au coin de la rue jusqu'à la borne Sega. Vous passez votre bras à travers ladite borne et vous chargez-échangez des tas de données pour votre Dreamcast. Tel est le concept de base de cet accessoire

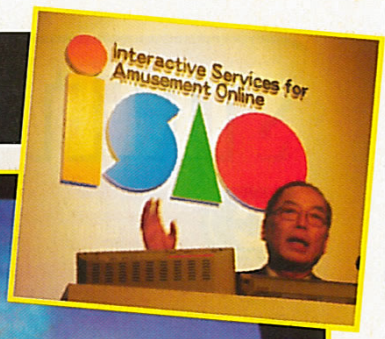
prévu pour le mois d'avril. Les applications seront multiples. A terme, on pourra ainsi payer son entrée dans les centres de jeux Joypolis ou ses achats de produits Sega. Enfin, la Dreamcast va inclure, dans la version 3 de son Dream Passport, le temps Swatch censé réguler l'heure sur le Net (un fiasco pour le moment).

■ **PLUS DE PS.** SCEI a évité l'erreur passée de Sega, celle de sortir une nouvelle console pendant que l'ancienne se vend encore. En effet, la PS n'était plus dans les étalages des magasins japonais un mois avant que la PS2 ne sorte.

■ **MICROBILL.** Microsoft a réussi à obtenir le soutien ferme de plusieurs grands noms du jeu vidéo japonais dans le cadre du lancement de sa X-Box. On compte déjà Capcom, Konami, Koei, Tecmo et Enix.

ISAO

Mais pas Takahata



Sega Japon a annoncé, via une nouvelle filiale nommée Isao, l'ouverture d'un nouveau réseau plus mature pour prendre en charge le jeu en ligne à grande échelle (Massive Multiplayer en anglais). L'un des premiers titres sur le réseau, 10six, vient des USA et c'est un wargame. Sega a aussi annoncé une autre bonne nouvelle. Dans le courant de cet été, un baladeur MP3 sortira, au format du VM, avec un micro infrarouge pour communiquer avec la Dreamcast. Cette dernière deviendra ainsi une sorte de borne karaoké.

NEED FOR SPEED: PORSCHE 2000

Electronic Arts continue dans les suites et les licences. Pour sa série Need For Speed, le mastodonte américain a carrément raflé la licence très convoitée de Porsche. Tous les modèles les plus populaires de la marque allemande seront là, contrairement à Porsche Challenge sur PS, qui ne proposait qu'un seul modèle. Les amateurs de 911 et de Boxter seront contents.

ZE TOP DES LECTEURS

Décidément, votre classement ne change pas beaucoup. On trouve encore Resident Evil : Code Veronica en tête des Most Wanted, et House of the Dead 2 en tête des Tops. Deux jeux Dreamcast, est-ce un hasard ? Remarquons également qu'aucun jeu Dreamcast n'apparaît dans les Flops... Tiens, tiens...

TOP	FLOP	MOST WANTED
1- House of the Dead 2 (DC)	1- Coolboarders 3 (PS)	1- Resident Evil : Code Veronica (DC)
2- SoulCalibur (DC)	2- Men in Black (PS)	2- Perfect Dark (N64)
3- Zelda 64 (N64)	3- Zelda 64 (N64)	3- RC- Stunt Copter (PS)
4- Blue Stinger (DC)	4- Batman & Robin (PS)	4- Micro Maniacs (PS)
5- Metal Gear Solid (PS)	5- Shining Force 3 (SAT)	5- MDK 2 (DC)

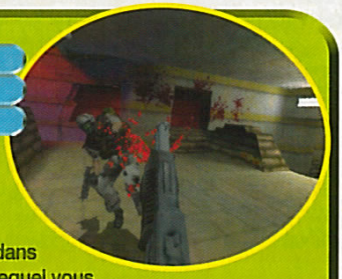
Pour voter, c'est très simple : tapez sur votre Minitel et votre Zano le 3615 code TCPlus (2,23 F/min).

CSA : CAC !

C'est sans arêtes

Dans un récent communiqué de presse de l'agence APA, le CSA a réaffirmé sa volonté de mettre son nez dans les jeux vidéo. Après la surveillance des ondes hertziennes, voilà que le Comité de surveillance de l'audiovisuel s'attaque à nos chères consoles. Attendez-vous donc dans les mois prochains à voir débarquer sur vos écrans de jeux vidéo l'un des quatre sigles du CSA : un rond bleu (accord parental souhaitable) ; un triangle orange (accord parental indispensable), un carré rouge (interdit aux moins de 16 ans) ou encore une croix mauve (interdit aux moins de 18 ans). Dans ce communiqué signé par le porte-parole du CSA, le Pr Hareng, on peut lire : "Devant l'évolution des jeux vidéo, et leur caractère toujours plus violent, il était nécessaire d'agir, vite et bien. Avec l'appui de l'association Familles de France, nous avons demandé à l'ensemble des éditeurs de bien vouloir procéder, dans les plus brefs délais, à l'adjonction de l'un des sigles du CSA afin de protéger les jeunes joueurs."
Nous nous sommes prêtés à un petit exercice de style et avons essayé de vous montrer ce que pourraient donner de tels sigles sur vos titres favoris... A quand un décodeur spécial pour les jeux cryptés ?

HALF-LIFE



Le Doom-like le plus abouti du moment sur PC risque de faire sérieusement parler de lui dans la communauté Dreamcast... Vous campez le personnage de Gordon Freeman, un scientifique du gouvernement américain, qui travaille à Black Messiah, une base ultra secrète de l'armée. Au cours d'une expérience, un incident se produit et libère des extraterrestres dans le centre scientifique. Votre rôle, sortir indemne de là. Half-Life Dreamcast ne sera pas seulement une simple adaptation. Développé par Gear Box Software, l'équipe de Opposing Force (un add-on de Half-Life pour PC justement), cette version disposera d'un nouveau niveau en mode Solo, dans lequel vous incarnerez Barney, l'un des agents de la sécurité du centre de Black Messiah. De nouveaux effets spéciaux seront aussi de la partie, ainsi que des personnages inédits. Pour l'instant, le mystère plane quant à une éventuelle option jeu en réseau.

CONFITURE

■ **Smart Toshiba.** Toshiba cherche toujours à promouvoir son support de stockage vedette, le Smart Media, en lui donnant une fonction "livre électronique". Des livres lus (donc audio) seront préalablement enregistrés sur des Smart Media. Un lecteur portable sera chargé de les lire. Le prix ne dépasserait pas celui d'un livre classique.

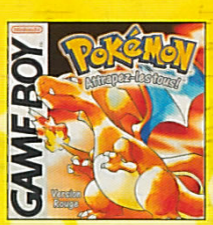
■ **Dreamcast en force !** Du lundi 28 février au dimanche 5 mars, Sega avait organisé une série d'événements dédiés à la Dreamcast, à Tignes (Savoie). Des moniteurs Dreamcast étaient là pour venir en aide aux débutants de la glisse, et rappeler quelques règles de sécurité, tout en communiquant leur amour de la montagne. Avec plein de concours en bonus, Sega avait même ouvert des locations de Dreamcast et installé un espace Internet sur place.

■ **FF Movie.** Pour en savoir plus sur le film d'animation de Final Fantasy, courrez vite à l'adresse suivante : www.finalfantasy.com Sortie en salle prévue pour l'été 2001 aux Etats-Unis.

■ **En chair et en os.** Après les nombreuses rumeurs concernant l'actrice qui incarnera Lara Croft au cinéma (comme Denise Richards, Catherine Zeta-Jones, Elisabeth Hurley...), on a enfin appris le nom de l'heureuse élue. Ce sera la bien nommée Angelina Jolie qui portera les shorts de Lara. La jolie Jolie avait déjà joué dans "Hackers", "The Bone Collector" et "Girl Interrupted". Le tournage commencera cet été.

DOCK GAMES

Jeux Vidéo Neufs et Occasions

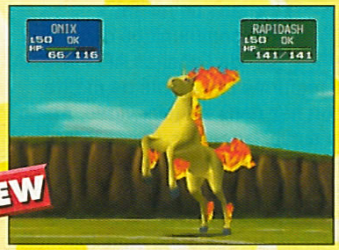


DOCK GAMES S'ENGAGE

- A VOUS RACHETER CASH** VOS JEUX ET VOS CONSOLES. Nos tarifs sont clairement définis par notre argus du jeu vidéo.
- A VOUS DONNER DES PRIVILÈGES AVEC LA CARTE DOC-KID.
- A VOUS PROPOSER EN PERMANENCE UN CHOIX DE JEUX D'OCCASION COMME NULLE PART AILLEURS. Chaque magasin présente environ 3000 jeux d'occasion.
- A VOUS OFFRIR LES DERNIÈRES NOUVEAUTÉS À UN PRIX DOCK GAMES. Dock Games traite en direct avec toutes les grandes marques.

DEMANDEZ LA AVEC VOTRE PROCHAIN ACHAT***

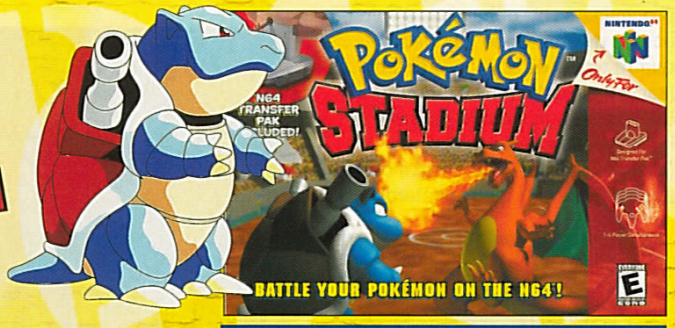
499F



NEW

NEW

Plus de 300 bolides, un mode 4 joueurs, une prise en mains immédiate, tous les ingrédients sont réunis pour des courses endiablées. *N64*



Pokémon Stadium vous laisse mettre en scène des batailles de Pokémon dans une arène 3D. Envoyez les 150 Pokémon exécuter leurs attaques respectives... *N64*

NOUVEAUX MAGASINS

FRANCE - EUROPE - SUISSE - DOM TOM

BERCK/MER Center
ZIC Continent - La Verte Vigogne
(voir minitel)

LAGNY s/MARNE
6, rue des Marchés
01.60.07.73.07

ST BRIEUC Center
12, rue Charbonnerie
02.96.61.72.60

ROLLE (Suisse)
Grand'Rue 9
021.826.25.25

PAMPELUNE Center
(ESPAGNE)
38, rue Amaya
(00 34) 948.15.42.23

GEX
Centre C. «Les vertes campagnes»
75, route vertes campagnes
04.50.41.92.21

QUIMPER 2 Center
Centre C. «Géant Casino»
Route de Bénodet
02.98.10.24.78

ALES
21, rue Taisson
04.66.52.38.95

PONTARLIER
4, rue de la Gare
03.81.46.23.29

LUXEMBOURG Center
7, rue St Vincent
ESCH S/ALZETTE
(00 352) 26.53.04.42

METZ Center
Galerie St Jacques
03.87.75.22.75

BOURGES Center
7-9, rue Coursarlon
02.48.70.39.10

MOLSHEIM
24, avenue de la Gare
03.88.38.33.32

FORBACH
58, route nationale
03.87.88.76.87

ST QUENTIN Center
Place de l'Hôtel de Ville
03.23.05.17.75

L'adresse des magasins est consultable sur le minitel 3615 code DOCK GAMES(2) ou sur internet : www.dockgames.com

TRUCS ET ASTUCES SUR 3615 CODE DOCK GAMES(2)
(2)MSE, 2,23f/mn

IFANE COMPO 04 72 72 05 11

DOCK GAMES RACHETE CASH VOS ANCIENS JEUX**

FRANCE

ABBEVILLE		Tél : 03.22.24.90.80
ALBI		Tél : 05.63.49.94.40
ALES	NOUVEAU	Tél : 04.66.52.38.95
AMIENS CENTER		Tél : 03.22.92.28.85
ANGERS CENTER		Tél : 02.41.87.59.14
ANGLET CENTER		Tél : 05.59.03.72.03
ANGOULEME CENTER		Tél : 05.45.94.43.15
ANNECY		Tél : 04.50.51.44.98
ANNEMASSE		Tél : 04.50.87.16.75
ARLES		Tél : 04.90.96.84.81
ARRAS		Tél : 03.21.23.45.25
AUTUN		Tél : 03.85.52.85.53
AUXERRE		Tél : 03.86.52.22.21
AVIGNON CENTER		Tél : 04.90.82.22.61
BARENTIN CENTER		Tél : 02.35.91.98.88
BERCK/MER CENTER	NOUVEAU	consulter le minitel
BESANÇON		Tél : 03.81.81.67.09
BEZIERS		Tél : 04.67.28.03.91
BLOIS		Tél : 02.54.78.97.38
BOULOGNE sur MER CENTER		Tél : 03.21.30.20.95
BOURGES CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.48.70.39.10
BREST CENTER		Tél : 02.98.46.11.46
BRIVE		Tél : 05.55.17.92.30
CALAIS CENTER		Tél : 03.21.19.49.59
CAMBRAI CENTER		Tél : 03.27.78.77.42
CERGY PONTOISE		Tél : 01.34.25.06.06
CHALON S/SAONE		Tél : 03.85.42.98.58
CHAMBERY		Tél : 04.79.60.03.81
CHARLEVILLE-MEZIERES		Tél : 03.24.57.43.19
CHATEAUROUX		Tél : 02.54.60.86.97
CHATELLERAULT		Tél : 05.49.21.80.76
CHOLET		Tél : 02.41.46.06.01
CLERMONT-FERRAND		Tél : 04.73.28.93.37
COGNAC CENTER		Tél : 05.45.35.07.45
COLMAR		Tél : 03.89.21.72.72
CREIL CENTER		Tél : 03.44.25.56.64
DIEPPE		Tél : 02.35.84.63.90
DIJON		Tél : 03.80.58.95.94
DUNKERQUE CENTER		Tél : 03.28.66.73.73
FECAMP		Tél : 02.35.29.90.00
FONTAINEBLEAU		Tél : 01.60.72.80.56
FORBACH	NOUVEAU	Tél : 03.87.88.76.87
FREJUS		Tél : 04.94.53.64.18
GAP		Tél : 04.92.56.09.66
GEX	NOUVEAU	Tél : 04.50.41.92.21
GRENOBLE		Tél : 04.76.47.14.25
HAGUENAU		Tél : 03.88.73.53.59
LAGNY s/ Marne	NOUVEAU	Tél : 01.60.07.73.07
LA ROCHELLE		Tél : 05.46.41.29.01
LA ROCHE/YON CENTER		Tél : 02.51.47.39.52
LA VARENNE St HILAIRE		Tél : 01.41.81.03.17
LE HAVRE CENTER		Tél : 02.35.19.36.46
LENS CENTER		Tél : 03.21.28.45.45
LES LILAS		Tél : 01.43.63.05.37
LILLE		Tél : 03.20.51.44.75
LILLE 2 CENTER		Tél : 03.28.38.18.78
LIMOGES CENTER		Tél : 05.55.12.16.12
LORIENT CENTER		Tél : 02.97.21.69.73
LORIENT 2 CENTER		Tél : 02.97.87.81.82
LYON		Tél : 04.78.60.33.60
MACON		Tél : 03.85.40.91.74
MEAUX		Tél : 01.60.25.11.56
METZ CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.87.75.22.75
MOLSHEIM	NOUVEAU	Tél : 03.88.38.33.32
MONT de MARSAN CENTER		Tél : 05.58.06.39.51
MONTARGIS		Tél : 02.38.98.00.67
MONTELIMAR		Tél : 04.75.01.75.82
MORLAIX		Tél : 02.98.88.41.90
NANCY CENTER		Tél : 03.83.17.35.29
NEVERS CENTER		Tél : 03.86.61.23.32
NÎMES		Tél : 04.66.21.81.33
NIORT CENTER		Tél : 05.49.77.05.13
ORLEANS		Tél : 02.38.80.45.50
PAMIERS		Tél : 05.61.67.34.63
PAU CENTER		Tél : 05.59.72.91.32
PONTARLIER	NOUVEAU	Tél : 03.81.46.23.29
QUIMPER CENTER		Tél : 02.98.64.29.15
QUIMPER 2 CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.98.10.24.78
REIMS		Tél : 03.26.77.96.76
RENNES		Tél : 02.99.31.11.26
ROUEN CENTER		Tél : 02.32.08.03.03
SENLIS CENTER		Tél : 03.44.60.07.79
SALLANCHES CENTER		Tél : 04.50.58.49.11
SAINTES CENTER		Tél : 05.46.74.13.56
SARREGUEMINES		Tél : 03.87.02.96.00
ST NAZAIRE		Tél : 02.40.22.60.15
ST BRIEUC CENTER	NOUVEAU	Tél : 02.96.61.72.60
ST OMER CENTER		Tél : 03.21.88.14.15
ST QUENTIN CENTER	NOUVEAU	Tél : 03.23.05.17.75
STRASBOURG CENTER		Tél : 03.88.22.54.81
TARBES		Tél : 05.62.44.92.92
TARNOS		Tél : 05.59.64.18.66
THIONVILLE CENTER		Tél : 03.82.34.61.49
THONON les BAINS		Tél : 04.50.71.69.02
TROYES		Tél : 03.25.73.11.28
VALENCE		Tél : 04.75.56.72.90
VALENCIENNES CENTER		Tél : 03.27.47.30.60
VANNES CENTER		Tél : 02.97.42.60.60

CORNERS

AGEN / SIDERAL 2000	Tél : 05.53.47.73.01
CHATEAU-GONTIER / CLIP-CLAP	Tél : 02.43.70.37.45
MONTESQUIEU VOLVESTRE / MONTESQUIEU VIDEO	Tél : 05.61.90.21.05
PAUILLAC / COBRA VIDEO	Tél : 05.56.59.16.96
St MEDARD EN JALLES / HASTIGNAN VIDEO	Tél : 05.56.05.18.15
VOIRON / PAT VIDEO	Tél : 04.76.65.96.27

EUROPE

BRUXELLES CENTER		Tél : (2) 514 67 37
LUXEMBOURG CENTER	NOUVEAU	(00 352) 26.53.04.42
PAMPELUNE CENTER (Espagne)	NOUVEAU	(00 34) 948.15.42.23

SUISSE

FRIBOURG		Tél : 026.322.82.52
GENEVE - CHARMILLES		Tél : 022.940.03.40
GENEVE - PLAINPALAIS		Tél : 022.800.30.50
GENEVE - MEYRIN		Tél : 022.980.07.80
LAUSANNE		Tél : 021.329.04.14
ROLLE	NOUVEAU	Tél : 021.826.25.25
SIERRE	NOUVEAU	Tél : 027.455.73.28
SIGNY		Tél : 022.363.03.09
SION		Tél : 027.323.83.55

NOUS RECHERCHONS DES PARTENAIRES POUR L'OUVERTURE DE MAGASINS EN SUISSE - CONTACT Raymond IGLESIAS 079.212.08.80

DOM TOM

FORT de France	Tél : 05.96.63.12.13

NINTENDO64

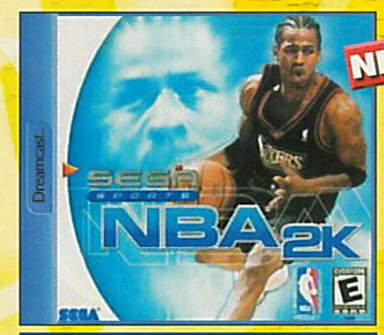
console N64 couleur + 1 manette

649F

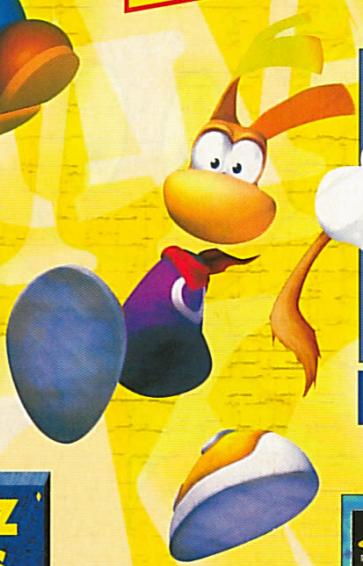
console +1 manette

Dreamcast

1690F



A vous d'exploser tous les paniers US dans cette excellente simulation de basket. DC



Après le succès du premier, retrouvez votre héros favoris dans un jeu de plateforme en 3D. DC

RETROUVEZ DOCK GAMES SUR INTERNET
www.dockgames.com

Attachez votre harnet et pulvérisé les chronos de la nouvelle saison de formule 1. PSX

Après avoir sauvé le monde d'une apocalypse bactériologique, Gabriel Logan et Lians seuls témoins du terrible virus devront replonger dans le monde du sombre complot. PSX

899F

console +1 manette analogique vibrante + PACK ACCESSOIRES

OFFRE* EXCLUSIVE DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

1 manette analogique vibrante
1 cable RGB
1 carte mémoire
et son boitier

SI VOUS AVEZ EN PROJET L'OUVERTURE D'UN MAGASIN DE JEUX VIDÉO DANS VOTRE VILLE, CONTACTEZ NOUS : NOUS AVONS UNE SOLUTION À VOUS PROPOSER

DOCK GAMES Jeux Vidéo Neufs et Occasions

Notre concept de partenariat fonctionne depuis 6 ans et est exploité aujourd'hui par plus de 100 magasins en France et en Europe dans des centres-villes ou des centres commerciaux. Il contient tous les éléments assurant la réussite des commerces modernes, mobiliers, informatique de gestion, centrale d'achat, publicité nationale, formation, exclusivité territoriale. *Si vous avez un projet ou si vous souhaitez obtenir des renseignements sur notre enseigne, écrivez nous à :*

INTER DEAL Groupe DOCK GAMES Service développement - 131, avenue de Tarascon - 84000 AVIGNON

* Promotions et conditions valables dans les magasins participants aux opérations et dans la limite des stocks disponibles.** Selon le stock des magasins, l'état la vétusté, la qualité des jeux, certains sont payables en bon d'achat uniquement
*** La carte DOC-KID vous sera remise avec votre prochain achat, voir les conditions dans chaque magasin DOCK GAMES. Offre valable dans la limite des stocks disponibles - Photos non contractuelles - Certains prix peuvent varier selon les magasins, en particulier pour la Corse et l'Outre mer DOCK GAMES ET DOCK-KID SONT DES MARQUES déposées.

PLAYST

Après le phénoménal succès de la Playstation, près de 50 millions de consoles vendues à travers le monde en un peu moins de six ans, Sony se devait d'offrir à son public une nouvelle console, plus puissante et exploitant les nouvelles technologies : lecteur DVD-Rom, processeur central à 294 MHz, processeur graphique haut de gamme et connectique évoluée. La Playstation 2 est disponible au Japon depuis le 4 mars 2000.

Niiico

Contrairement à Sega et sa Dreamcast, lancée au Japon à la fin de l'année 1998 à coups de dizaines de millions de dollars, Sony n'aura pas dépensé beaucoup d'argent pour lancer sa Playstation 2. Le fabricant s'est en effet appuyé sur la fidélité du public pour vendre tout naturellement sa nouvelle console. Une campagne de publicité a néanmoins été lancée au Japon, sous forme de compte à rebours, mais seulement dix jours avant la sortie de la machine. Il fallait oser.

Fausses rumeurs

Changement de politique de la part de Sony, le constructeur japonais a énormément misé sur le lecteur DVD-Rom de la console et a clairement positionné la Playstation 2 comme étant une machine capable de lire les DVD-Vidéo. Le marché du DVD n'étant pas aussi développé au Japon qu'aux Etats-Unis ou en Europe, Sony a proposé ses services à de grandes majors du cinéma et a ainsi reçu le soutien de la Fox et de la Warner pour promouvoir sa nouvelle console. Voilà qui va peut-être encourager les consommateurs japonais à bouffer du DVD-Vidéo à chaque repas. Ainsi, à la sortie de la Playstation 2, un coffret collector de "Matrix" était disponible, et ce, trois semaines avant la sortie officielle du film dans les

ATION 2 OU DÉMON?

différents points de vente habituels.
L'autre méthode promotionnelle a consisté à bombarder les magazines grand public d'images de jeux, toutes plus belles les unes que les autres. Les reflets des décors sur les carrosseries lustrées de Gran Turismo 2000 ont fait tourner la tête à de nombreux lecteurs. Enfin, Sony a propagé de fausses rumeurs quant au nombre de Playstation 2 en stock, histoire de précipiter la ruée sur la machine. Le résultat s'est avéré payant, malgré le prix élevé de la console (39 800 yens, soit près de 2 500 francs), pas moins de 980 000 consoles et quelque 2,3 millions de jeux étaient vendus en trois jours seulement. Un record.

Pas de grande différence entre une PS1 et une PS2, si ce n'est la couleur et le poids.

Du bleu nuit au bleu clair

Intéressons-nous maintenant à la console elle-même. Contrairement à ce que l'on croyait, à en juger par les premières photos envoyées par Sony il y a quelques mois, la Playstation 2 est à peine plus grande que sa sœur cadette : 30 cm (L) x 18 cm (l) x 8 cm (H), contre 25,5 cm (L) x 18,5 cm (l) x 5 cm (H) pour la Playstation. De couleur noire, elle change radicalement de ton avec le gris de l'ancien modèle, et se fondra parfaitement dans l'ensemble audio-vidéo de votre salon. Sony cherche incontestablement à élargir son public. Sur la face supérieure de la console apparaît un logo PS2 sobre, dans un dégradé qui va du bleu nuit au bleu clair. Sur la gauche, on distingue ce que Sony appelle la Magic Gate : deux ports carte-mémoire, ainsi que deux ports manettes. Vous devrez donc acheter un Multitap pour jouer en bande, ou bien récupérer celui de votre Playstation, compatible avec la nouvelle console. Sur l'extrême droite de la face avant, apparaissent deux boutons. L'un, équipé d'un voyant vert, sert de Reset, mais aussi à mettre la console en veille. Dessous, et avec un voyant bleu, le bouton d'éjection du tiroir du lecteur de ...

BACKWARD BLUES

Un des principaux arguments de vente de Sony est la compatibilité avec les titres Playstation. Ce qui se révèle exact et, de ce fait, la PS2 est aussi compatible avec tous les accessoires de la PS. Ou tout du moins avec tous ceux que nous avions sous la main pendant le test. La Dual Shock, le NegCon, le JogCon, la carte-mémoire, la platine Beatmania, le tapis de Dance Dance Revolution, les câbles RGB et S-Vidéo, etc. Tout fonctionne correctement. Par contre, pour certains accessoires, comme la carte-mémoire, vous ne pourrez vous en servir que si vous jouez à un titre de l'ancienne génération. Pas question de sauvegarder vos parties de Ridge Racer V sur une carte-mémoire Playstation.

Les mains expertes de Zano vous montrent le CD de la PS1, noir, et celui de la PS2, bleu.

PLAYSTATION 2 ANGE? ou DÉMON?

CD/DVD-Rom. C'est une nouveauté: Sony a abandonné le robuste capot de la Playstation pour un tiroir... plus fragile. Ce choix montre à nouveau la volonté de Sony de satisfaire le grand public.
Le sigle PS se trouve sur le tiroir de la console. Chose amusante, ce sigle peut pivoter sur son axe de manière à être lisible lorsque la console est posée verticalement. Car c'est aussi une autre nouveauté: la Playstation 2 peut être disposée à plat ou bien verticalement. Certaines mauvaises langues diront que la Playstation pouvait (et devait parfois) le faire pour palier les problèmes dus à la qualité approximative du bloc lecture.

Un gros ventilateur

Pour en finir avec la face avant de la console, on trouve trois prises de connexion spécifiques aux micro-ordinateurs: deux prises USB (Universal Serial Bus) et une prise i.Link S400. A l'avenir, ces prises serviront à accueillir des périphériques externes (imprimante, disque dur, Web Cam, manettes...). Sur la face arrière, on découvre une prise d'alimentation (110 volts) ainsi que la prise AV pour relier la console à votre téléviseur. Il s'agit du même type de prise que pour la Playstation. Au centre de la face arrière, une large grille cache un gros ventilateur, très bruyant, qui sert à refroidir le microprocesseur de la console. Deux prises sont également visibles: une prise PC Card (de type PCMCIA) et une sortie optique numérique (digital out). La première permet de brancher différents périphériques au format PCMCIA. Il y a fort à parier qu'un modem sera le premier accessoire de ce format à voir le jour d'ici quelques mois. La sortie optique numérique sert à relier votre console à un ampli Dolby Digital et/ou DTS équipé d'une telle prise en entrée, afin de profiter d'une très grande qualité sonore. C'est ce que l'on appelle le son multicanal, ou 5.1. On regrette cependant que la connectique ne soit pas plus riche : pas de prise numérique coaxiale, pas de prise S-Vidéo et pas de prises cinch (RCA). Alors que la campagne de publicité tourne autour du DVD-Vidéo, on était en droit d'attendre mieux. Précisons également que la console est vendue sans câble optique...

A l'intérieur

C'est à l'intérieur de la console qu'on trouve les plus belles choses. Le microprocesseur principal tout d'abord. Baptisé Emotion Engine, c'est lui qui chapeaute l'ensemble des informations de la Playstation 2: 128 bits, 300 MHz (294,912 pour être précis), on peut comparer sa puissance à celle d'un Pentium III 500 MHz. Ce microprocesseur est épaulé par un processeur graphique (Graphic Synthetiser) cadencé à 150 MHz. Le processeur sonore, quant à lui, propose 48 voies différentes et génère des sons de qualité CD à 44,1 kHz ou 48 kHz. Autant dire qu'un jeu bien programmé offrira une ambiance sonore impeccable. Pour lire vos jeux, la console est équipée d'un lecteur DVD-Rom (x4) compatible CD-Rom (x24), DVD-Vidéo, CD audio, CD-R et CD-RW. Notez que la Playstation 2 n'est pas compatible avec les premiers modèles de CD-Vidéo (compression MPEG 1). Dommage.

Les sauvegardes

La console est vendue avec une manette Dual Shock 2, qui n'est autre qu'une simple adaptation de la Dual Shock de la Playstation. Espérons que Sony nous propose prochainement une manette dédiée à la Playstation 2. Une carte-mémoire de 8 Mo est elle aussi offerte avec la console. Les sauvegardes se font très rapidement, et des petites animations apparaissent sur l'écran de gestion de la carte-mémoire. Par exemple, pour le jeu Ridge Racer V, il s'agit d'une petite voiture qui tourne sur elle-même en sautillant. Amusant. Bien que les sauvegardes occupent toujours un bloc mémoire, leur taille varie en fonction des jeux. Ainsi, on sauvegarde sur sa carte tant qu'il y a de l'espace libre. La taille des sauvegardes est indiquée au dos des boîtes de jeu: 100 ko pour Eternal Ring, 420 ko pour ...

CARACTÉRISTIQUES TECHNIQUES

- Processeur principal: Emotion Engine, 128 bits, cadencé à 294 MHz (200 MHz pour la Dreamcast, 33 MHz pour la Playstation 1).
- Puissance de calcul: 66 millions de polygones à la seconde (3 millions pour la Dreamcast, 500 000 pour la Playstation 1).
- Processeur graphique: Graphics Synthesizer à 147 MHz équipé de 4 Mo de Ram vidéo
- Lecteur: CD-Rom (x24), DVD-Rom (x4)
- Carte sonore: son stéréo, 48 voies à 44 kHz ou 48 kHz. 2 Mo de Ram Audio. Sortie optique.
- RAM: 32 Mo
- Capacité de stockage: de 650 Mo pour un CD-Rom à 8 Go (double face, double densité) pour un DVD-Rom.
- Compatible: DVD-vidéo (zone 2 NTSC), CD audio, CD-R, CD-RW et jeux PS1.
- Prix: 2500 francs au Japon (39800 yens).

CONFIGURER LES TEXTES EN ANGLAIS

Lors du premier démarrage de la PS2, les textes des menus d'options sont proposés, par défaut, en japonais. Heureusement, il est possible de changer tout cela afin d'avoir des textes en anglais et ainsi comprendre un tant soit peu ce qui se passe à l'écran. Voici comment procéder.

Allumez votre console. Sony Computer Entertainment apparaît sur l'écran. Tout va bien.

Petit problème: les textes sont en japonais. Respirez bien fort, choisissez l'option du bas et validez avec "O".

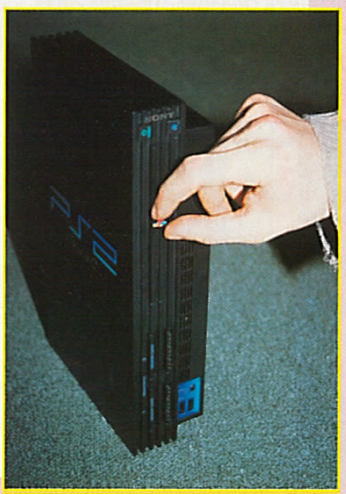
Descendez maintenant sur le cube le plus bas. Et, à nouveau, validez avec "O".

Sélectionnez l'option de droite et validez encore une fois "O".

Miracle, les textes sont désormais en anglais. Tout devient beaucoup plus clair.

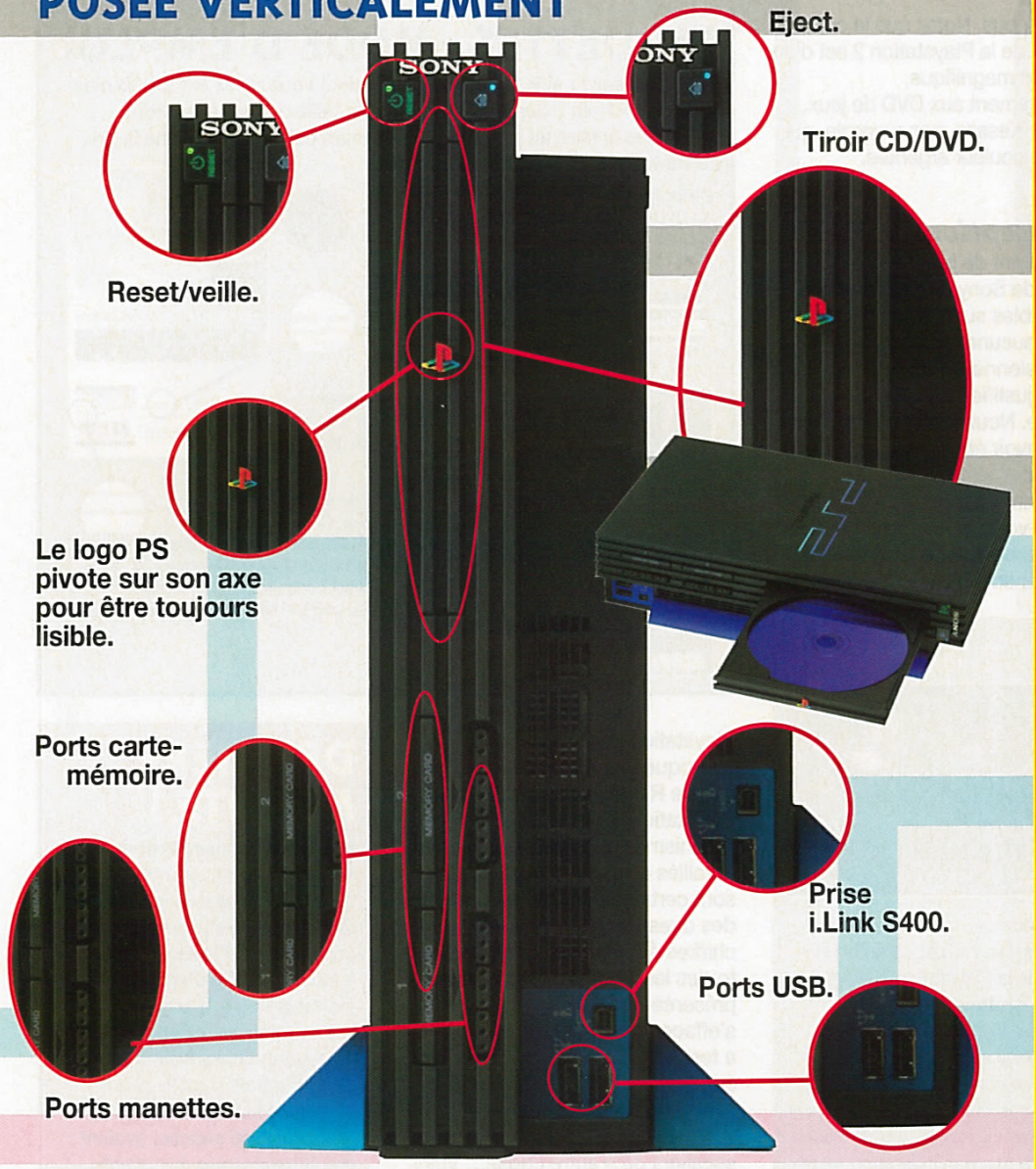
COMPATIBILITÉ ASCENDANTE AU PLUS BAS...

Beaucoup de joueurs se posent la question suivante: est-ce qu'un jeu PS1 est plus beau sur une PS2? Eh bien, le résultat est plutôt... mitigé. Dans les menus de configuration de la PS2, on peut choisir de jouer avec des textures plus fines, et des temps d'accès moins longs. La différence est à peine perceptible à l'écran, même avec une prise RGB reliée au téléviseur. Seule amélioration notable: les temps de chargement qui sont bien plus rapides. Beaucoup de bruit pour rien, donc. En comparaison, l'amélioration obtenue avec les émulateurs Bleem! sur PC ou Virtual Game Station sur Macintosh est bien meilleure.

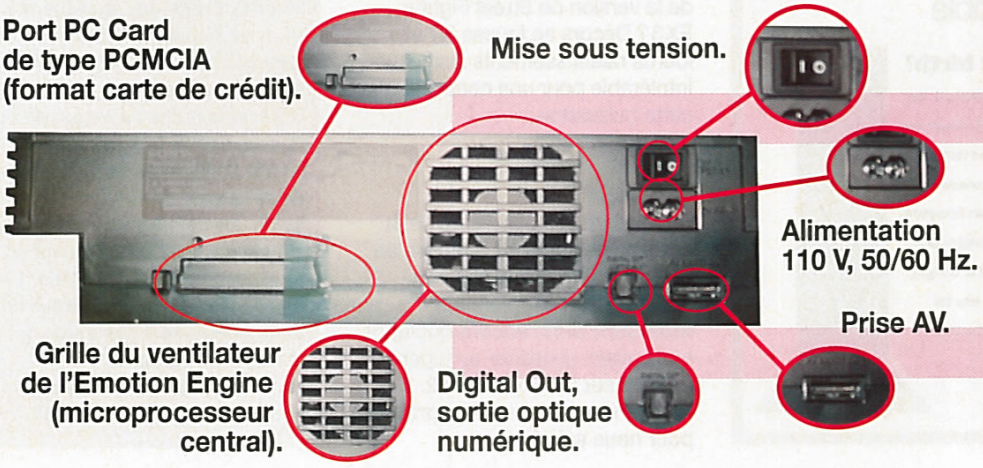


Quand la console est placée verticalement, n'oubliez pas de faire pivoter le logo PS.

LA PLAYSTATION 2, FACE AVANT, POSÉE VERTICALEMENT



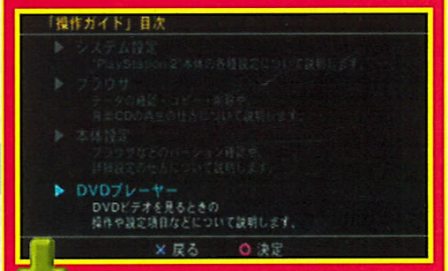
LA FACE ARRIÈRE DE LA PLAYSTATION 2



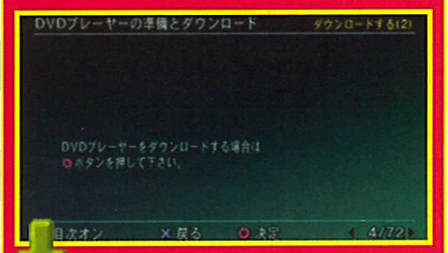
LIRE LES DVD

Pour lire les DVD-vidéo sur votre Playstation 2, vous devez impérativement charger dans votre carte-mémoire le logiciel prévu à cet effet. Une manipulation qui demande un peu d'aide.
Attention, seuls les DVD-vidéo de zone 2 et NTSC fonctionnent sur la PS2 japonaise. Il est donc inutile de vous ruer chez votre revendeur de DVD-vidéo s'il ne fait pas d'import de films japonais.

Insérez la carte-mémoire dans la PS2 et insérez le CD d'utilitaires. Validez avec le bouton Rond.



Choisissez l'option DVD, la dernière en bas de l'écran.



Allez sur la page 4 (sur les 72 proposées) et validez avec Rond. Le programme se charge dans la carte-mémoire.

A vous d'apprécier maintenant les films DVD-vidéo (zone 2, NTSC uniquement) sur votre télé.

PLAYSTATION 2 ANGE ? ou DÉMON ?

Ridge Racer V et seulement 16 ko pour Street Fighter EX 3 (une sauvegarde de petite taille, à la hauteur de l'intérêt du jeu). La carte-mémoire, contient également les pilotes du lecteur de DVD-Vidéo (pour l'instant, une version 1.0), ce qui signifie que la qualité de ce lecteur devrait évoluer dans le temps, sous forme de mise à jour. Enfin, un CD d'utilitaires est disponible avec la console. Il s'agit principalement d'une sorte de grande notice pour vous aider à configurer votre console, mais aussi pour formater la carte-mémoire. Malheureusement, tous les textes sont en japonais, et donc complètement incompréhensibles pour la plupart d'entre nous. Notez que la couleur des CD de la Playstation 2 est d'un bleu nuit magnifique, contrairement aux DVD de jeux, comme Kessen, par exemple, qui sont de couleur argentée.

La déception

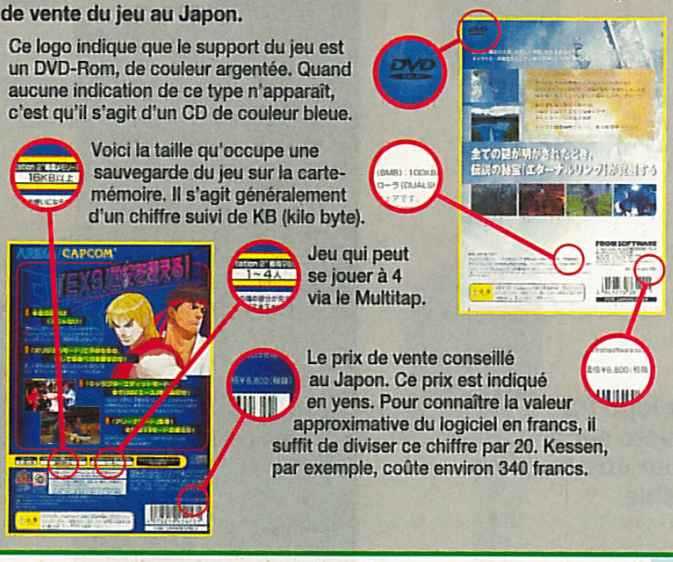
Malgré tant de bonne volonté de la part de Sony, les premiers jeux disponibles sur le marché ne nous ont en aucune mesure impressionnés. Pire, aucun d'entre eux ne justifie l'achat de la console. Nous sommes loin, très loin, d'avoir été renversés par la qualité des graphismes, et le choc visuel tant attendu n'est pas au rendez-vous. Aucun jeu, à l'heure actuelle, n'exploite les capacités de la console. Ridge Racer sur Playstation avait à l'époque provoqué une plus vive émotion que ce Ridge Racer V sur Playstation 2. Certes, les graphismes sont améliorés et plus détaillés qu'autrefois, mais ils ne sont certainement pas à la hauteur des dires de Sony. Tous les chiffres élogieux du constructeur, toutes les images et autres démos présentées lors de récents salons s'effacent au vu des jeux que l'on a testés. L'absence d'anti-aliasing sur certains titres saute aux yeux et nombre de lignes censées être droites ressemblent plus à des escaliers qu'à autre chose... Voici qui montre l'empressement des développeurs à sortir rapidement un titre sur Playstation 2. Que dire de la version de Street Fighter EX3 ? Décors en fausse 3D et lourds ralentissements à signaler ! Intolérable pour une console de cette puissance.

L'espoir

Cependant, les capacités de la console ne sont pas à mettre en cause : la faute incombe aux éditeurs, tout simplement. Attendons donc encore quelques mois avant de porter un jugement définitif sur la Playstation 2. Il lui reste encore beaucoup à prouver pour nous satisfaire.

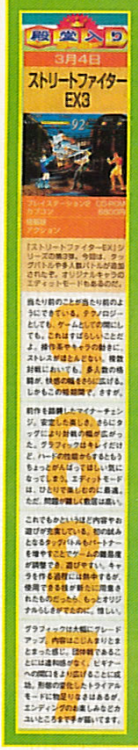
JAQUETTES, MODE D'EMPLOI

Comment savoir si le jeu Playstation 2 dont vous rêvez est un CD bleu ou un DVD-Rom ? Comment connaître la taille de la sauvegarde... Et pour vous faire un peu de mal, comment calculer soi-même le prix de vente du jeu au Japon.



TOP CRÉDIBILITÉ !

Quelle mouche a donc piqué les testeurs du magazine "Famicom Tsushin" ? Dans son édition du 17 mars 2000, ce magazine (référence en matière de jeux vidéo au Japon) a publié les notes des tests des jeux PS2. Le résultat est plutôt surprenant. Prenons le cas de Street Fighter EX 3 (les jeux sont notés sur 10), voici les scores obtenus par ce titre : 9, 8, 8 et 7. Le magazine classe ce jeu parmi les meilleurs. Pire, Fantavision obtient des résultats complètement farfelus : 8, 7, 8 et 8. Pour information, il s'agit d'une simulation de feu d'artifice ! Allez comprendre...



Autre exploit. Il s'agit cette fois du design de la Playstation 2. Voici ce que l'on a retrouvé dans nos archives... A en juger d'après la photo, Sony se serait inspiré du look d'une console Atari présentée en 1993 aux Etats-Unis, mais jamais sortie. Avouez que la ressemblance est frappante, non ? On appréciera l'humour des Américains : "Séparés à la naissance ?".

BackwardsCompatible

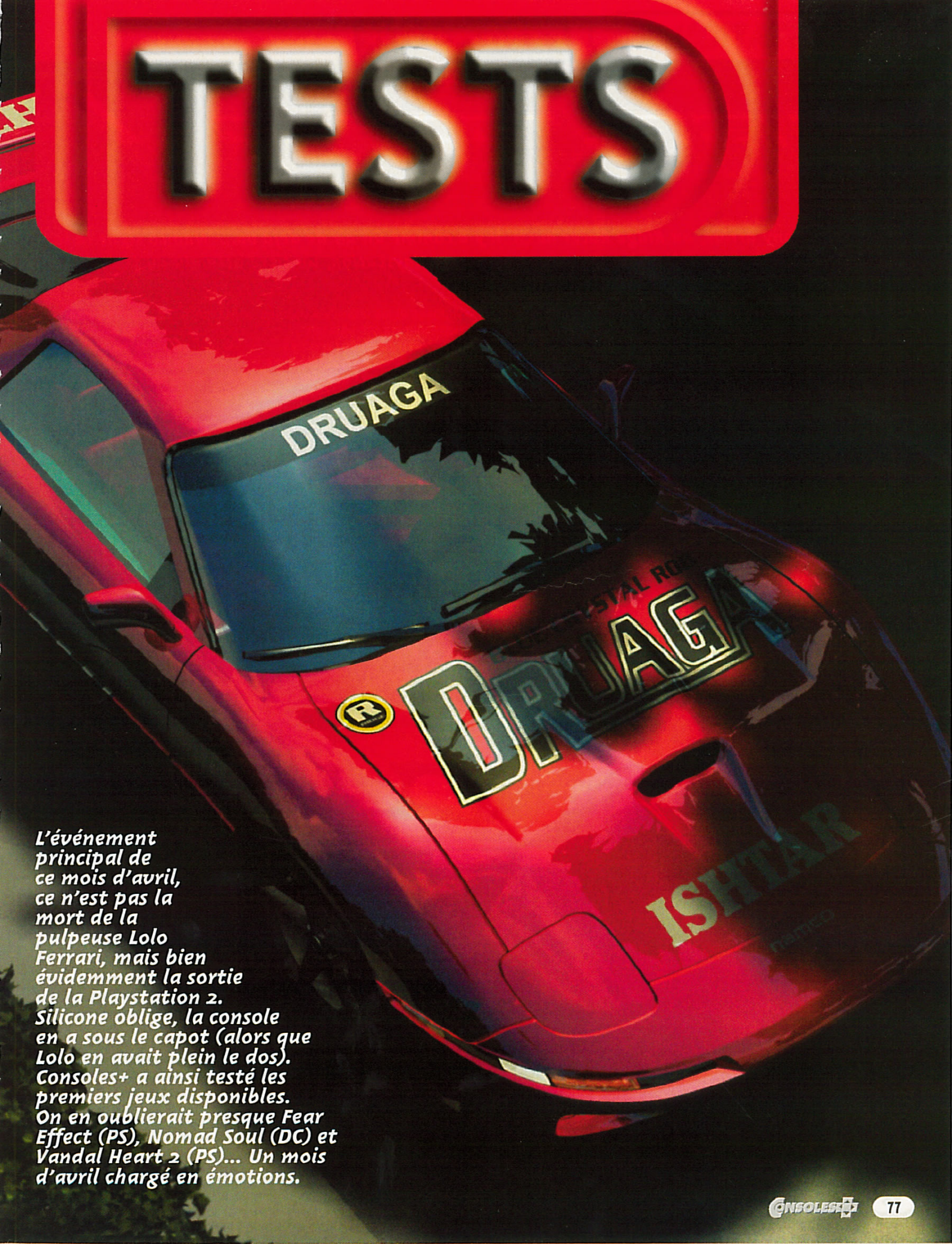
Separated at birth?

On the right, Sony's PlayStation2. On the left, a picture of Atari's announced and publicly demonstrated (but never released) Microbox, a console-like Atari PC based on the Atari Falcon030, which was supposed to ship in 1993. Jack Tramiel described it as bringing "workstation power into the living room." Sound familiar?

DERNIÈRE MINUTE !

Notre correspondant permanent au Japon, Christophe Kagotani, nous informe que Sony Japon a annoncé officiellement qu'une partie de ses Playstation 2 souffraient d'un problème technique dû à la carte-mémoire. Suivant une première estimation, cela ne toucherait que 0,03 % de la production, c'est-à-dire 5 machines sur 10000. Dès le 4 mars, 340 plaintes avaient été déposées par des clients. Elles sont montées jusqu'à 12300 le 9 mars. Le bug de la carte mémoire se traduit par une incompatibilité des sauvegardes avec les réglages des différents paramètres du lecteur de DVD-vidéo. Ce qui entraîne l'effacement des sauvegardes ou l'incapacité de la Playstation à lire les DVD-vidéo. SCEI promet de remplacer toutes les machines défaillantes. Ses ingénieurs sont actuellement au travail pour chasser ce vilain bogue. Nous avons remarqué un autre problème : l'apparition de données corrompues sur la carte-mémoire qui ne peuvent être effacées... Bug ou virus ?

TESTS



L'événement principal de ce mois d'avril, ce n'est pas la mort de la pulpeuse Lolo Ferrari, mais bien évidemment la sortie de la Playstation 2. Silicone oblige, la console en a sous le capot (alors que Lolo en avait plein le dos). Consoles+ a ainsi testé les premiers jeux disponibles. On en oublierait presque Fear Effect (PS), Nomad Soul (DC) et Vandal Heart 2 (PS)... Un mois d'avril chargé en émotions.

RIDGE RACER V

Une console Sony arrive, un Ridge Racer aussi. Il y a comme un air de déjà vu... Namco signe là le cinquième volet de son célèbre jeu de voitures sur une Playstation, un titre attendu au tournant...

Les Ridge Racer font partie des rares jeux qui ont marqué... Le fun, la vitesse, et un style de conduite inédit ont conquis beaucoup de joueurs...
Ce cinquième volet reprend les ingrédients qui ont fait le succès de la série, les circuits empruntent quantité de portions aux précédents, et les noms de plusieurs voitures ont été conservés. Le pilotage reste le même, presque tout à fond, on enchaîne les grands dérapages pour passer les épingles serrées, et les concurrents font toujours autant preuve d'acharnement lorsqu'on leur frotte les portières. Dénivelés, tunnels, passages en ville et en bord de mer, les habitués ne seront pas déboussolés, rien n'a été profondément remanié.

Nombreux challenges

Avec sept circuits plus le mode Reverse, les voitures cachées et le fameux mode Duel, l'objectif reste le même: accumuler les victoires et les nouvelles voitures pour aller encore plus vite.
Au départ, on choisit une des quatre écuries, ce qui détermine plus ou moins le niveau de difficulté. Ensuite, on fonce et on essaye d'accumuler les victoires pour faire progresser ses bolides. Des moteurs de plus en plus puissants récompensent les premières places.
Plusieurs épreuves se débloquent au fil des succès. Un mode Extra est ainsi accessible une fois remportée la catégorie Standard. Cette compétition permet de disputer trois séries de plusieurs courses et de booster sa caisse encore un peu plus, avant de terminer sur l'ovale de vitesse.

Un grand classique

Le mode Duel, là aussi un grand classique des RR, s'ouvre en battant les meilleurs tours des adversaires dans le Time Attack. On peut y défier les voitures les plus folles, certaines dépassant les 500 km/h. En battant tous les

AVIS OUI, MAIS...

Si quelqu'un veut me scotcher à une télé, il suffit qu'il me mette devant un Ridge Racer. J'attendais donc ce cinquième volet sur PS2 avec une certaine impatience. Bon, le jeu est très bien fait, cependant j'attendais plus de la part de Namco et de la PS2. Le visuel a beau être très clean, il n'est pas pour autant impressionnant, seuls les effets de soleil en jettent vraiment. Heureusement, la jouabilité est impeccable... Bref, la révolution n'a pas eu lieu deux fois. Espérons que ce ne soit que partie remise...

ZANO

adversaires dans cette compétition, on accède à une course spéciale, où toutes les voitures cachées vous défient en même temps sur trois tours de circuit. Enfin, les plus acharnés pourront terminer par une course d'endurance de 99 tours, qui dure plus d'une heure et quart ! Un mode 2 joueurs est aussi prévu. Il permet de se confronter à deux, ou de disputer des courses contre des voitures dirigées par la console.

Vitesses hallucinantes

Comme dans les précédents volets, le niveau de difficulté augmente très progressivement, et l'apprentissage de la conduite, si caractéristique de ce titre, se fait par étapes. Mais au final, on arrive toujours à un niveau particulièrement brutal, les vitesses atteintes sont hallucinantes, et le défilement du décor fait toujours autant monter l'adrénaline...

Quoi de neuf ?

Ce Ridge racer V reprend donc logiquement beaucoup de choses à ses aînés, mais avec la PS2, nous sommes en droit d'attendre du nouveau...
De fait, l'aspect visuel du jeu est particulièrement réussi, les graphismes sont fins, les décors riches en détails. Des effets de lumière viennent surprendre les pilotes au détour d'un virage, ou plus souvent à la tombée de la nuit... Le soleil, les lampadaires et les phares des voitures bénéficient du même soin, rarement vu dans un jeu vidéo.

L'animation est d'une fluidité et d'une vitesse redoutables, aucun ralentissement, le défilement du décor et de la route renforce très bien l'impression de vitesse. Les bruitages, eux aussi, s'avèrent sympathiques et un peu plus nombreux que d'habitude. On entend, par exemple, des mouettes lorsqu'on roule en bord de mer, des avions, des hélicoptères qui passent dans le ciel... et les ...

VOITURES CACHÉES

Un des challenges de Ridge Racer est de se constituer un garage réunissant tous les bolides les plus puissants et les plus farfelus. Le mode Duel sert à remporter ces voitures, mais il n'est quelquefois pas si simple que ça d'arriver à ses fins...

Battre la Angel demande pas mal d'efforts : sa vitesse maximale est de 596 km/h !

La Pluto possède une accélération fulgurante, mais sa tenue de route est limitée...

La Rumeur ne possède pas une vitesse de pointe très élevée, mais son adhérence permet de ne jamais freiner...

A près de 340 km/h avec la Pluto, il vaut mieux s'attendre à faire quelques dérapages. Cette immense voiture rose ne tient pas du tout la route.

Chaque véhicule possède un compteur de vitesse particulier. Certains sont assez originaux, d'autres vraiment étranges...

AVIS OUI, MAIS...

Je suis un fan des Ridge, et je dois dire que ce dernier volet m'a un peu déçu. En effet, les graphismes sont plutôt fades et ils scintillent, ce qui est assez gênant. Par contre, les effets de lumière sont plus impressionnants. Niveau jouabilité, ça a un peu changé par rapport aux autres Ridge. La technique de dérapage est un peu plus simple, mais le jeu est un peu plus dur, avec trois modes de difficulté et des modes cachés à débloquer... Quoi qu'il en soit, il semble que les programmeurs n'aient pas exploité les vraies capacités de la PS2.

CHEUB

BONNE VUE

Deux caméras seulement sont proposées au joueur : à l'intérieur de la voiture, ou juste derrière. La vue embarquée est de loin la plus jouable, pour les sensations et la facilité de pilotage. En vue arrière, la voiture semble flotter et son contrôle est plus délicat...

La vue intérieure facilite le pilotage et amplifie les sensations...

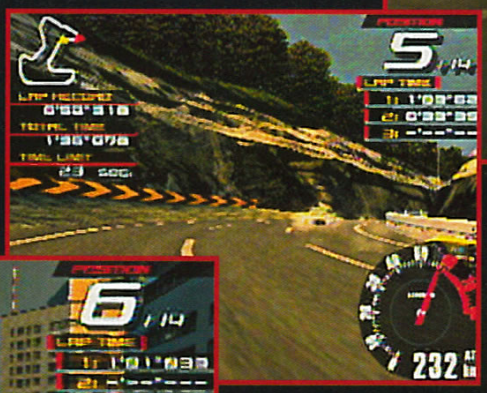
En caméra extérieure, la voiture occupe une place importante à l'écran, cela peut parfois se révéler gênant.

RIDGE RACER V

••• sons des voitures sont un peu moins limités qu'autrefois. Le jeu possède une ambiance réaliste, particulièrement vivante, et la maniabilité quasi parfaite de certains véhicules permet de prendre énormément de plaisir. Seules les musiques semblent un ton en dessous des précédents volets (certaines sont mêmes assez soûlantes). Mais bon, grâce à ses nombreuses qualités et en dépit de ses petits défauts, le jeu donnera beaucoup de plaisir aux adeptes du genre. Cependant, le grand pas en avant souhaité par de nombreux gamers n'est pas vraiment franchi et ceux qui attendaient une petite révolution similaire à celle du premier Ridge Racer sur Playstation risquent de rester sur leur faim...

En gagnant les courses du mode Standard avec chaque voiture, on débloque une course de Pac Man...

Certains adversaires prennent quasiment toute la route lorsqu'ils dérapent.



Les courbes et les dénivelés sont réussis. L'impression de relief a fait l'objet d'un travail soigné

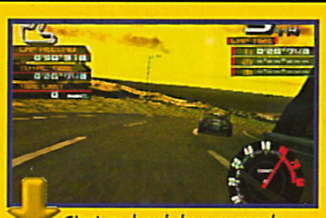
Un mode 2 joueurs permet de s'éclater en duo. L'un contre l'autre ou en Grand Prix.

Les décors des circuits sont particulièrement beaux. Ici, on peut avoir un aperçu de la ville...

Lorsqu'on en a plusieurs à sa disposition, on peut choisir le type de moteur que l'on désire.

BRONZETTE !

Sur le plan graphique, Ridge Racer 5 ne bouleverse pas tout. Seuls les effets de lumière, et notamment le soleil, créent la surprise. Une telle intensité lumineuse a rarement été vue dans un jeu. Quand on se retrouve face au soleil, les reflets sur les carrosseries sont alors superbes...



C'est en bord de mer que le rayonnement est le plus intense.

Beaucoup de courses se déroulent au coucher de soleil.

La lumière passe entre les arbres.

La visibilité réduite rend les dépassements délicats dans les tunnels...

De nombreux détails ont été ajoutés. Des avions, des hélicos, un train... toutes sortes d'engins passent au-dessus de votre voiture.

Les véhicules sont très bien présentés dans le garage...

Il y a comme d'habitude beaucoup de tunnels et de ponts dans ce Ridge Racer.

DES REPLAYS QUI JETTENT

Après chaque course, une séquence Replay retrace votre parcours. Le joueur peut alors choisir entre quatre types de caméra, et peut changer l'angle de vue avec les touches L1 et R1. Cela peut paraître légèrement gadget, mais ces Replays sont de qualité, et les angles de vues superbement choisis.

Le passage au bord de la plage, un incontournable des Ridge Racer.

Une des caméras simule une retransmission télé...

On peut sélectionner l'angle que l'on désire ; la caméra tourne ensuite en fonction des mouvements de la voiture.

La vue arrière s'apprécie plus lors des Replays que pendant les courses.

Les étincelles qui giclent lorsque la carrosserie touche la route sont particulièrement réussies.

- Version : IMPORT
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : JAP/ANGLAIS

- Développeur : NAMCO
- Éditeur : SCEI
- COURSE
- 1-2 JOUEURS SIMUTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI (420 KB)
- Compatible : VIBRATIONS-ANALOGIQUE, JOG-CON
- Vibrations : EXCELLENTES

PRESENTATION — 92%

Une séquence d'intro où l'héroïne Namco se trémousse... Des menus fonctionnels.

GRAPHISMES — 91%

L'un des plus beaux jeux de voitures, mais rien d'affolant malheureusement.

ANIMATION — 95%

Rien à dire, fluide, rapide, le défilement est impeccable...

MUSIQUE — 82%

Moins percutante et moins inspirée que celle des précédents volets.

BRUITAGES — 90%

Plus complets qu'auparavant, mais les sons des voitures restent trop simplistes.

DUREE DE VIE — 87%

Sept circuits, plusieurs championnats...

JOUABILITE — 93%

Nerveuses. Le dual shock 2 est une merveille de précision.

INTERET — 90%

Un bon RR, et peut-être le meilleur jeu de la PS2 pour l'instant. Mais nous étions nombreux à espérer mieux de la part de Namco...

STREET FIGHTER EX3

La série des EX a débuté avec la sortie de la Playstation, première du nom. Déjà, à l'époque, Street Fighter EX n'avait pas marqué les foules. Il y a peu, on accueillait SFEX2+. Voici la suite, malheureusement...

La série des EX introduisait un nouveau paramètre dans la saga mythique des Street Fighter, la 3D. Mais un jeu, quel qu'il soit, n'est pas forcément plus intéressant parce qu'il est en 3D. La résistance de la 2D dans le domaine de la baston le prouve. Qui plus est, les nouveaux personnages de cette série n'avaient pas vraiment convaincu les fans. Depuis, une ribambelle de Street sont sortis sur divers supports, et la série n'en finit pas d'évoluer, de s'éterniser, voire de s'essouffler.
Cette troisième mouture EX bénéficie de tous les modes de jeu plus ou moins créés par Capcom. En fait, elle mise à fond sur les affrontements faisant intervenir plus de deux combattants. Tag, Team ou Dramatic Battle exploitent cette possibilité; comme pour montrer que la PS2 est capable de gérer un nombre hallucinant de polygones sans broncher. Mais, c'est raté... Ça ralentit affreusement. Alors, quel intérêt? Certes, c'est toujours plus marrant que de contrôler un seul combattant mais le coup de frime est plus que foiré.
Les personnages cachés se récupèrent en terminant le jeu tout simplement. Quelques petits challenges variés n'auraient pas fait de mal à la durée de vie. De même qu'une véritable fin pour chaque perso, avec des belles séquences cinématiques, n'aurait pas été non plus de trop! Il est dommage que cette infamie soit le premier jeu de baston PS2.

Les KO sont très spectaculaires. Cette jeune combattante fait les frais de la puissance du boss de fin de niveau.

Chun-Li nous livre ce qu'elle a de meilleur, une bonne grosse boule de feu.

Zangief et ses poings en feu. Il suffit de se baisser pour échapper à cette douloureuse sanction.

AVIS NOOOON!

On l'a rêvé, il est bâclé. Comment une adaptation aussi lamentable de Street EX sur la console la plus puissante du moment est-elle possible? Pas de vraie 3D pour les décors; on ne peut toujours pas se déplacer sur l'ensemble du ring; les personnages ne sont pas vraiment bien dessinés et les réelles nouveautés absentes. En plus, ça rame affreusement dès qu'il y a plus de trois actions simultanées à l'écran. En gros, c'est la cata. On est cent mille lieues d'un Soulcalibur ou d'un Virtua Fighter 3. Un logo Megashit pour cette daube infâme.

SWITCH

Le Dragon Punch de Ken est toujours aussi dévastateur. C'est Blanka qui en fait les frais.

INFO OU INTOX ?

Avant la sortie de la PS2, on pouvait voir un peu partout de magnifiques écrans en haute-résolution, qui nous incitaient à penser que ce Street EX serait en vraie 3D et dépasserait graphiquement nos espérances. Le problème, c'est que le résultat est nettement en dessous de ce que l'on attendait. Voici pour preuve cet écran de Preview et cet écran du jeu lui-même que nous avons capturé à la rédac. La différence est flagrante, à tel point qu'on a l'impression qu'il ne s'agit pas du même jeu.

Dalshim et son Yoga Flame mythique. Ici, Garuda passe au-dessus pour le prendre à revers.

Street Fighter EX3, annoncé comme une bombe de la baston tout en 3D.

Vega se dédouble pour asséner à l'adversaire une Furie dévastatrice et spectaculaire.

Le vrai Street EX, en 3D, mais impossible de se déplacer sur l'ensemble du niveau. De plus les graphismes sont décevants, non?

AVIS NON, MAIS...

Lorsque j'ai su que l'un des premiers jeux sortis sur Playstation 2 était un Street Fighter, j'étais aux anges. Mais une fois le CD lancé, j'ai crié au scandale. Alors c'est ça la Révolution PS 2? Des personnages trop gros, des décors en fausse 3D, des tonnes de ralentissements et, pour couronner le tout, pas de scènes cinématiques. Par contre, on retrouve de suite la merveilleuse jouabilité de la série, et les coups sortent sans problème. Ce nouvel opus n'est pas une réussite, mais la console n'en est qu'à ses débuts. Il faut savoir être indulgent.

KAEL

Zangief part en orbite terrestre pour sa Furie. Plus dure sera la chute.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : ARIKA
- Éditeur : CAPCOM
- BASTON 3D
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : VARIABLE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK 2
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 65%

Une courte intro en 3D temps réel, pas vraiment pêchue, et pas belle non plus...

GRAPHISMES 30%

Fausse 3D des décors, saturation des couleurs, absence de détails...

ANIMATION 50%

Des modes avec plusieurs personnages sont dispos, mais ça rame! Scandaleux!

MUSIQUE 45%

Fadasse. Les thèmes ne sont pas évolués du tout.

BRUITAGES 80%

Les classiques bruitages que l'on connaît depuis un bout de temps maintenant.

DUREE DE VIE 60%

Quelques modes sympas. Mais rien qui donne envie de creuser plus profond.

JOUABILITE 80%

Les coups sortent sans trop de problème...

INTERET 40%

Ce titre sous-exploite la PS2. Des titres bien meilleurs sont disponibles sur PS1. SFEX3 est une honte!

Mégahit

ETERNAL RING

エターナルリング

Eternal Ring a l'honneur d'être le premier RPG sur PS2. Développé par From Software, les créateurs de la série des King's Field sur Playstation, ce jeu vous emmènera dans un univers d'où vous n'êtes pas près de revenir.

Vous incarnez Cain, membre novice de la garde royale. Le royaume dans lequel vous vivez, Heingaria, est en crise. En effet, le roi qui n'a que 18 ans est manipulé par ses conseillers, les Anciens, qui dirigent le pays à sa place et tyrannisent la population. Un beau jour, le roi vous convoque pour exécuter une mission spéciale. Les Anciens viennent d'envoyer une petite armée dans une île nommée "l'Ile sans retour", pour soi-disant examiner les ruines qui s'y trouvent. Mais le roi se doute que cette expédition cache quelque chose, et vous demande d'aller dans l'Ile sans retour, d'infiltrer l'armée et d'espionner ce qui s'y passe.

Un monde dangereux

Le jeu, tout en 3D, est un mélange de RPG et de Doom-like. Vous avancez dans des dizaines de lieux, tous différents et gigantesques, et devez essayer de survivre dans un monde terriblement hostile. Car mis à part le camp aménagé par l'armée, que vous rejoindrez au début du jeu, les endroits paisibles se comptent sur les doigts d'une main. Heureusement, il y en a quelques-uns, et vous pourrez y rencontrer une aimable personne qui vous vendra des objets (herbes de soins, cristaux pour gagner des points de magie...). La monnaie en vigueur sur l'île consiste en des joyaux magiques que vous trouverez sur les corps des monstres. Car l'île est infestée de monstres qui vous attaquent sans hésiter: crabes géants, hommes-poissons, loups-garous,

fantômes, gargouilles... Pour vous défendre, deux méthodes: la première consiste à se servir d'une épée (ce qui vous oblige à aller au corps à corps) et la seconde est d'utiliser la magie, élément clef du jeu.

Des anneaux magiques

Pour utiliser la magie, vous devez récupérer des anneaux. Vous en trouverez quelques-uns dans des coffres disséminés çà et là (ils sont essentiels à votre progression). Au début du jeu, vous trouverez, par exemple, un anneau de boules de feu qui vous permettra d'ouvrir des portes bloquées par la glace. Les autres anneaux que vous ramasserez sont de simples bagues sans pouvoir. Pour leur attribuer un sort, vous devez collecter des joyaux magiques (les mêmes que vous utilisez pour acheter des objets), et les sertir sur la bague. Mais ce n'est pas tout. En plus des anneaux qui lancent des sorts, il existe deux autres types d'anneau. Il y a tout d'abord les anneaux en pierre, que vous fabriquez en taillant directement les joyaux. Ces anneaux vous permettent d'augmenter la puissance de vos sorts. Le second type d'anneau regroupe les anneaux de pouvoir. Ils ne peuvent pas être fabriqués et vous octroient des capacités qui faciliteront votre progression. Vous trouverez, par exemple, un anneau vous permettant de courir, un anneau doublant vos sorts d'attaque (vous lancerez deux boules de feu au lieu d'une), ou encore un anneau vous donnant une vie (si vous mourez au combat, vous vous retrouverez avec votre énergie au max et l'anneau sera détruit). Pour la petite histoire, sachez que les anneaux de sorts se portent à la main droite et les anneaux de pouvoir à la main gauche.

Voici le gardien de l'île. Ce gigantesque dragon vit en famille, et autant vous dire qu'il n'aime pas être dérangé pendant sa sieste.

L'un des monstres les plus étranges du jeu. A mi-chemin entre une vache et un lama, ce gros bovin ne se déplace pas, mais se contente de vous cracher des projectiles à la figure.

Des ennemis à la hauteur

Les combats se déroulent en temps réel, comme dans un Doom-like (avec le viseur en moins). Vous approchez d'un ennemi, il se rue vers vous et vous devez alors vous déplacer pour éviter ses coups et contre-attaquer. Au début du jeu, la majorité des ennemis s'affrontent au corps à corps, ce qui implique des combats assez simples. Mais plus vous avancez, et plus les choses se corsent. Les ennemis lancent des projectiles ou des sorts, ils s'envolent pour éviter les attaques... C'est d'ailleurs l'un des points forts d'Eternal Ring: bien que l'intelligence artificielle des monstres ne soit pas renversante, ils ont quand même le réflexe de se déplacer pour éviter vos coups ou vos sorts, ce qui rend les combats vraiment intéressants.
La partie RPG se résume à de l'exploration. Pas de vraies énigmes, juste des objets à récupérer (la clef qui ouvrira la porte), ou des interrupteurs à actionner. Notez enfin que le jeu est sur DVD et qu'il utilise les capacités analogiques du Dual Shock 2 pour la croix directionnelle (plus vous appuyez, plus vous allez vite).

AVIS SUGOI !

Pour moi, les King's Field sont les meilleurs jeux au monde (avec les Arc the Lad). Quand j'ai vu Eternal Ring, je suis tombé à la renverse. Il est magnifique! Les décors sont grandioses, les donjons gigantesques, l'animation des monstres est superbe, et le fait qu'ils évitent les coups est vraiment génial. Sachez deux choses: c'est l'un des jeux les plus difficiles qui existe, et la version japonaise est un peu boguée (quelques ralentissements, des petits problèmes de gestion des collisions).

CHEUB

Ne vous fiez pas à l'air inoffensif de ces papillons géants. En effet, ils s'approchent de vous en évitant vos tirs, et déversent sur votre tête un nuage toxique.

AVIS NON !

D'Eternal Ring, j'attendais qu'il soit sympathique, captivant et plutôt bien fait. Eh bien, je me suis trompée. La réalisation est indigne de la PS2. Les décors sont désespérément vides. La première chute d'eau qu'on croise frise le ridicule : les éclaboussures sont grossières et les reflets inexistants, rien à voir avec toutes les démos prétentieuses montrées lors de la présentation de la machine. Une grande déception donc, et je ne comprends toujours pas l'enthousiasme de Cheub.

GIA

ETERNAL RING

エターナルリング

KING'S FIELD

On ne peut pas parler d'Eternal Ring sans faire référence à la série des King's Field. Malheureusement, parmi les trois King's Field qui sont sortis au Japon, un seulement, King's Field II, est arrivé en France (mais il était traduit n'importe comment! Depuis quand "Bastard Sword" veut dire "Epée de Batard?"). Il est donc normal que peu de personnes connaissent ces jeux, et nous allons réparer cette lacune en vous présentant brièvement la trilogie des King's Field.

King's Field. Sorti en 94, au tout début de la console, ce jeu a posé les bases du genre: décors en 3D, combats en temps réel et difficulté élevée. Le but du jeu était d'explorer un donjon.

King's Field II. Sorti un an après King's Field, ce jeu bénéficiait de graphismes légèrement améliorés et surtout d'un monde plus vaste, formé d'une succession de plusieurs labyrinthes.

King's Field III. Sorti en 96, ce troisième volet a déçu par ses graphismes qui n'avaient pas évolué. Par contre, la taille du monde à explorer avait encore augmenté, et vous deviez explorer plusieurs provinces.

UN MONDE VIRTUEL

Le plus impressionnant dans Eternal Ring, c'est la qualité des décors. Leur réalisme vous plonge dans le jeu comme si vous viviez vous-même les aventures de Cain. Voici de quoi il retourne exactement.

Le jeu gère le cycle du jour et de la nuit. La luminosité varie suivant l'heure, comme le montrent ces captures (l'une prise le soir, l'autre le jour). Et naturellement cela influe directement sur les personnages que vous rencontrerez.

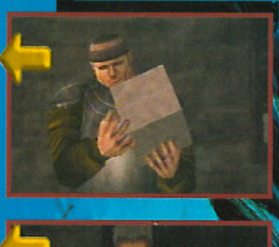
Certains niveaux sont remplis de détails. Que ce soient les ruches accrochées aux arbres ou les hautes herbes qui vous donnent l'impression d'avancer dans une vraie savane, tout a été fait pour qu'on s'immerge dans l'univers du jeu.

BIEN DÉBUTER

Le plus dur, dans Eternal Ring, c'est le début. Le personnage avance lentement et les anneaux sont introuvables...

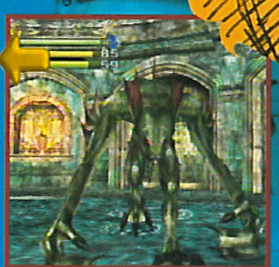
Voici quelques indices qui vous permettront de découvrir plus sereinement ce jeu.

Cet étrange édifice est le point de sauvegarde. Cliquez dessus, et vous pourrez enregistrer votre partie en quelques instants.

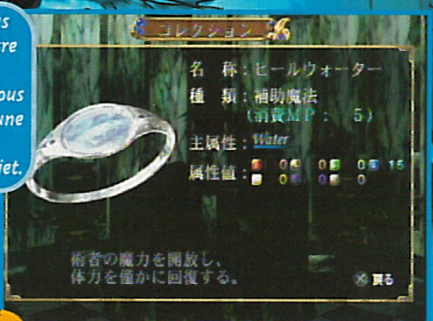


Lorsque vous atteindrez le village, parlez au gros bonhomme dans la deuxième maison à gauche. Il vous prendra vos armes et vous remettra un papier.

Allez ensuite donner ce papier à l'étrange personnage qui se trouve dans la maison au fond à gauche. Il vous donnera un couteau, et vous proposera de vous vendre des armes. Achetez-lui l'épée courte (le dernier objet).



Parlez à présent au garde près de la porte et entrez dans le temple. Explorez chaque pièce pour trouver l'anneau de feu dans un coffre et actionnez l'interrupteur qui se trouve près du coffre. Continuez à avancer et, tout en bas, vous affronterez votre premier boss. Il vous donnera l'anneau qui permet de courir...



Lorsque vous regardez votre collection d'anneaux, vous avez droit à une superbe image de l'objet.

Lorsqu'un événement important intervient, vous avez droit à des cinématiques. Ici, le village a été attaqué et les maisons brûlent.

En haut à droite, vous verrez les anneaux que vous avez équipés. Vous passez d'un anneau à l'autre avec le bouton Croix et vous lancez les sorts avec le bouton Carré.

De nombreuses races humanoïdes peuplent l'île sans retour. Un bon conseil, si vous croisez un de ces hommes-lézards, courez à toutes jambes, ou vous périrez en quelques instants.

Le soin du détail accordé aux monstres est impressionnant. Ce joli lézard rouge se déplace comme les vrais. De plus, vous pouvez voir que la texture qui lui est apposée est d'une qualité exceptionnelle.

Ce boss est très difficile à vaincre. Il attaque à une vitesse vertigineuse et peut vous tuer en une demi-seconde. Pour le vaincre, alternez sorts et coups d'épée.

CRÉER DES ANNEAUX

Avant de commencer, sachez qu'il y a deux catégories de pierres. La première regroupe les pierres de feu, de vent et de lumière. La seconde comporte les pierres de terre, d'eau et d'ombre. Lorsque vous créez des anneaux de sorts, placez sur les socles de gauche la ou les pierres qui définiront le type de la bague (eau, terre, feu... Ne placez qu'un seul type de pierres, sinon les résultats seront aléatoires). Ensuite, placez à droite une ou des pierres appartenant toutes à une même catégorie. Suivant la somme des puissances des pierres que vous aurez posées, et la catégorie de pierres que vous aurez choisie pour les pierres de droite, vous obtiendrez un sort.

Près des points de sauvegarde, vous trouverez parfois un téléporteur. Ce dernier vous mènera à une étrange vieille femme qui vous aidera à la création de nouveaux anneaux.

Le premier menu vous permet de créer des anneaux de sort. Avec le deuxième, vous pouvez tailler des anneaux de pierre. Le troisième menu vous permet de voir votre collection d'anneaux, et le dernier vous permet de partir.

Pour créer un anneau, vous devez placer des pierres dans les socles. Pressez ensuite Carré pour lancer la création du bijou, et voyez ce que vous obtenez.

- Version : IMPORT
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : JAPONAIS

- Développeur : FROM SOFTWARE
- Éditeur : FROM SOFTWARE
- RPG/ACTION 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRÈS ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (96 KB)
- Compatible : KIT VIBRATION ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 70%

Une cinématique très sympa se charge lorsque vous insérez le jeu dans la console.

GRAPHISMES 90%

Les graphismes sont vraiment superbes. Seules les textures sont un peu floues.

ANIMATION 91%

Les monstres sont d'un réalisme inoui et certains effets spéciaux sont magnifiques.

MUSIQUE 80%

Plutôt sympa, elle change selon le lieu où vous vous trouvez...

BRUITAGES 92%

Chaque monstre a ses propres bruitages qui sont d'une excellente qualité.

DUREE DE VIE 90%

Comptez une bonne trentaine d'heures, voire plus...

JOUABILITE 80%

Le contrôle du héros est excellent, mais le pad n'est pas complètement configurable.

INTERET 90%

Si vous aimez les vrais défis, ce jeu est pour vous ! Eternal Ring vous fera vivre une aventure inoubliable.

fun radio
En partenariat avec FUN RADIO

Écoutez l'émission Fun Attitude du lundi au vendredi à 12 h 30 et gagnez 2 fois 5 jeux d'un seul coup et d'un seul !!

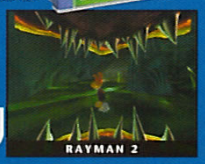
Au cœur de l'action avec les démonstrations Micromania

MERCREDI 5 AVRIL - SAMEDI 8 AVRIL

CANAL+ Premier Manager

Exclusif ! Choisissez votre équipe parmi 5 ligues et gagnez les compétitions nationales et internationales ! Négociez vos transferts, gérez l'intégralité de vos finances, définissez vos propres tactiques ... il ne vous reste plus qu'à assister aux matches dans de superbes séquences en 3D.

Rayman 2 sur Dreamcast : du jamais vu ! De l'action speed avec des challenges et des astuces, une difficulté progressive, 21 nouveaux univers aux graphismes époustouflants, 54 niveaux de jeu supplémentaires, dont 1 exclusif DC et des niveaux secrets. Plus de 45 amis et ennemis !



MERCREDI 12 AVRIL - SAMEDI 15 AVRIL

Infiltrez les territoires ennemis pour mettre fin à un odieux complot. Pour ce nouvel épisode, nos deux héros sont équipés de couteaux, pratiques pour liquider les adversaires discrètement. Votre arsenal – arbalète, gaz C2 et lunettes à vision nocturne – satisfera les plus belliqueux. Avec une action soutenue, des décors de qualité, un mode 2 joueurs et un côté espionnage très élaboré, Syphon Filter 2 s'annonce comme un hit indispensable pour tous les fans d'action.

MERCREDI 19 AVRIL - SAMEDI 22 AVRIL

Le retour de Fortesque ! 500 ans ont passé depuis la victoire de Fortesque sur Zarok... Dan saura-t-il trouver la dernière page du livre de Zarok avant Palethorne ? L'avenir en dépend désormais : hache de guerre, épée à deux mains mais aussi fusil à pompe ou gros flingue, possibilité pour Dan de changer de corps à volonté, graphismes et autres animations plus fluides, de nouveaux mouvements... Une véritable merveille !

MERCREDI 26 AVRIL - SAMEDI 29 AVRIL

Le jeu de rallye le plus populaire de la PlayStation est de retour ! Pour l'occasion, Colin McRae a changé d'écurie ; il est désormais au volant de la Ford Focus. Pour cette suite, Codemasters a fait des miracles au niveau de la réalisation : graphismes plus fins, maniabilité plus nerveuse, des courses à travers 8 pays, mode 2 joueurs en collaboration, 12 voitures officielles...

Tous les mercredis et samedis dans tous les Micromania et sur écran géant un démonstrateur vous permet de découvrir tous les coups, toutes les techniques et toutes les astuces des meilleurs jeux.

MICROMANIA

Les nouveautés d'abord !

La Mégacarte

Gratuite avec le premier achat !
De nombreux privilèges avec la Mégacarte et 5% de remise* sur des prix canons !

Remise différée sous forme de Bon de Réduction de 50 F.
* Remise non applicable sur les Consoles

Recyclez vos jeux !

Revendez vos anciens jeux et découvrez les nouveautés ! Micromania reprend* vos jeux PlayStation, Dreamcast et Nintendo 64. * Voir conditions à la caisse.

LES MICROMANIA

14 MICROMANIA CAEN NOUVEAU
C.Cial Mondeville 2
14120 Mondeville

59 MICROMANIA VALENCIENNES NOUVEAU
C.Cial Auchan Petite Forêt
59410 Anzin

06 MICROMANIA ANTIBES NOUVEAU
C.Cial Carrefour Antibes
06600 Antibes

78 MICROMANIA LE MANS NOUVEAU
C.Cial Auchan La Chapelle Saint-Aubin
78650 La Chapelle Saint-Aubin

75 MICROMANIA MONTPARNASSE GARE
Gare Paris Montparnasse - Niveau B
75015 Paris - Tél. 01 56 80 04 00

78 MICROMANIA MONTESSON
C.Cial Carrefour - 78360 Montesson
Tél. 01 61 04 19 00

94 MICROMANIA VAL DE FONTENAY
C.Cial Auchan Val de Fontenay
94120 Fontenay-sous-Bois - Tél. 01 53 99 18 45

13 MICROMANIA LA VALENTINE
C.Cial Géant La Valentine
13001 Marseille - Tél. 04 91 35 72 72

13 MICROMANIA LE MERLAN
C.Cial Carrefour Le Merlan - 13014 Marseille
Tél. 04 95 05 33 45

45 MICROMANIA ST-JEAN-DE-LA-RUELLE
C.Cial Auchan Les Trois Fontaines
45146 Saint-Jean-de-la-Ruelle - Tél. 02 38 22 12 38

PARIS

75 MICROMANIA FORUM DES HALLES
1, rue des Pirouettes - Niveau 2 - 75001 Paris - Tél. 01 55 34 98 20

75 MICROMANIA MONTPARNASSE
126, rue de Rennes - 75006 Paris - Tél. 01 45 49 07 07

75 MICROMANIA CHAMPS-ÉLYSÉES
Galerie des Champs - 84, av. des Champs-Élysée - Tél. 01 42 56 04 13

75 MICROMANIA OPÉRA
Passage des Princes - 5, bvd des Italiens - 75002 Paris - Tél. 01 40 15 93 10

75 MICROMANIA ITALIE 2
C. Cial Italie 2 - Niveau 2 - 75013 Paris - Tél. 01 45 89 70 43

75 MICROMANIA EOLE
Gare Saint-Lazare - 75008 Paris - Tél. 01 44 53 11 15

RÉGION PARISIENNE

77 MICROMANIA VILLIERS-EN-BIÈRE
C. Cial Carrefour - 77190 Villiers-en-Bière -Tél. 01 64 87 90 33

78 MICROMANIA VÉLIZY 2
C. Cial Velizy 2 - 78140 Vélizy - Tél. 01 34 65 32 91

78 MICROMANIA SAINT-QUENTIN
C. Cial St-Quentin - 78000 St-Quentin-en-Yvelines
Tél. 01 30 43 25 23

78 MICROMANIA PLAISIR
C. Cial Grand-Plaisir - 78370 Plaisir-les-Clayes
Tél. 01 30 07 51 87

91 MICROMANIA LES ULIS 2
C. Cial Les Ulis 2 - 91940 Les Ulis - Tél. 01 69 29 04 99

91 MICROMANIA ÉVRY 2
C. Cial Evry 2 - 91022 Evry - Tél. 01 60 77 74 02

92 MICROMANIA LA DÉFENSE
C. Cial Les Quatre Temps - Niveau 1 - 92800 Puteaux
Tél. 01 47 73 53 23

93 MICROMANIA BEL'EST
C. Cial Bel'Est - 93170 Bagnolet - Tél. 01 41 63 14 15

93 MICROMANIA PARINOR
C. Cial Parinor - Niveau 1 - 93006 Aulnay-sous-Bois
Tél. 01 48 65 35 39

93 MICROMANIA ROSNY 2
C. Cial Rosny 2 - 93110 Rosny-sous-Bois
Tél. 01 48 54 73 07

93 MICROMANIA LES ARCADES
C. Cial Les Arcades - Niveau Bas - 93606 Noisy-le-Grand
Tél. 01 43 04 25 10

94 MICROMANIA IVRY GRAND CIEL
C. Cial Carrefour Grand Ciel - 94200 Ivry/Seine - Tél. 01 45 15 12 06

94 MICROMANIA BELLE-ÉPINE
C. Cial Belle-Épine - Niveau Bas - 94561 Thiais - Tél. 01 46 87 30 71

94 MICROMANIA CRÉTEIL
C. Cial Créteil Soleil - Niveau Haut - 94016 Créteil - Tél. 01 43 77 24 11

94 MICROMANIA BERCY 2
C. Cial Carrefour Bercy 2 - 94200 Charenton-Le-Pont - Tél. 01 41 79 31 61

95 MICROMANIA CERGY
C. Cial Les 3 Fontaines - Niveau Bas - 95000 Cergy - Tél. 01 34 24 88 81

www.micromania.fr

NOUVEAU !
18000 codes, astuces soluces à consulter gratuitement

Pour tout savoir, à tout moment sur tous les jeux !

FLASH-INFOS :
L'information de dernière minute.

INFORMATIONS :
L'actualité des jeux, les démonstrations en magasin...

TRACK & FIELD 2 :
Pour chaque nouveauté, nous effectuons un test : découvrez le verdict de nos testeurs et leur commentaire.

ZONE MICROMANE :
Avec la Mégacarte consultez en temps réel le prix de reprise des jeux, votre compte personnel, le total de vos avoirs, les coordonnées des Micromania...

À LA UNE SUR :
Allez directement à l'information PlayStation, Dreamcast, PC, GameBoy...

CODES ET ASTUCES Consultez dès maintenant et gratuitement 18000 codes, astuces, soluces ! Profitez gratuitement des solutions complètes des tops du moment : Demain ne meurt jamais, Resident Evil 3, Age of Empires 2...

ZOOMS : Découvrez en urgence les Zooms des meilleurs jeux sortis !

OFFRE PRIVILÈGE
Si vous n'avez pas encore d'accès internet, Micromania et Liberty Surf vous offrent en magasin votre kit d'accès gratuit* à Internet.

GAGNEZ DES JEUX
Votez, donnez votre avis, indiquez-nous les 3 jeux que vous voulez acheter... et gagnez** peut-être chaque semaine vos jeux préférés ainsi que des Bons de Réduction de 100 F.

PROCHAINES SORTIES
Consultez en temps réel les dates de sortie de vos prochains jeux préférés et soyez prévenus par e-mail le jour même de leur disponibilité en magasin.

ÇA VIENT DE SORTIR
Consultez en temps réel les dernières nouveautés disponibles pour chaque Console et pour PC.

E-NEWS MICROMANIA
Soyez informé **GRATUITEMENT** chaque semaine de l'actualité du jeu vidéo par une **e-news** en nous communiquant simplement votre adresse e-mail.

* Hors coût des communications téléphoniques au tarif local. ** Jeu gratuit sans obligation d'achat. 1 gagnant par semaine

Si vous êtes bloqué dans un jeu, n'hésitez pas !

SOS JEUX : 500 Micromanes pour vous aider !

Posez votre question sur **www.micromania.fr** *à la rubrique SOS JEUX.*

PROVINCE

06 MICROMANIA CAP 3000
C. Cial Cap 3000 -RDC - 06700 St-Laurent-du-Var - Tél. 04 93 14 61 47

06 MICROMANIA NICE-ÉTOILE
C. Cial Nice-Étoile - Niveau -1 - 06000 Nice - Tél. 04 93 62 01 14

13 MICROMANIA VITROLLES
C. Cial Carrefour Vitrolles 13741 Vitrolles - Tél. 04 42 77 49 50

13 MICROMANIA AUBAGNE
C. Cial Auchan Barnéoud - 13400 Aubagne - Tél. 04 42 82 40 35

21 MICROMANIA DIJON
C. Cial La Toison d'Or - 21000 Dijon - Tél. 03 80 28 08 88

31 MICROMANIA TOULOUSE
C. Cial Carrefour - 31127 Portet-sur-Garonne - Tél. 05 61 76 20 39

34 MICROMANIA MONTPELLIER
C. Cial Le Polygone - Niveau Haut - 34000 Montpellier - Tél. 04 67 20 14 57

44 MICROMANIA NANTES
C. Cial Beaulieu - 44000 Nantes - Tél. 02 51 72 94 96

45 MICROMANIA ORLÉANS
C. Cial Place d'Arc - 45000 Orléans - Tél. 02 38 42 14 50

51 MICROMANIA REIMS CORMONTREUIL
C. Cial Cora-Cormontreuil - 51350 Cormontreuil - Tél. 03 26 86 52 76

54 MICROMANIA NANCY
C. Cial Saint-Sébastien - 54000 Nancy - Tél. 03 83 37 81 88

57 MICROMANIA METZ SEMÉCOURT
C. Cial Semécourt - 57280 Metz-Semécourt - Tél. 03 87 51 39 11

59 MICROMANIA RONCQ
C. Cial Auchan - 59223 Roncq - Tél. 03 20 27 97 62

59 MICROMANIA LEERS
C. Cial Auchan - 59115 Leers - Tél. 03 28 33 96 80

59 MICROMANIA EURALILLE
C. Cial Euralille - Rez-de-chaussée - 59777 Lille - Tél. 03 20 55 72 72

59 MICROMANIA LILLE V2
C. Cial Villeneuve d'Ascq - 59650 Villeneuve d'Ascq - Tél. 03 20 05 57 58

62 MICROMANIA CITÉ-EUROPE
C. Cial Cité-Europe - 62231 Coquelles - Tél. 03 21 85 82 84

62 MICROMANIA NOYELLES-GODAULT
C. Cial Auchan - 62950 Noyelles-Godault - Tél. 03 21 20 52 77

67 MICROMANIA STRASBOURG
C. Cial Place des Halles - Niveau Haut - 67000 Strasbourg - Tél. 03 88 32 60 70

67 MICROMANIA ILLKIRCH
C. Cial Auchan - 67400 Illkirch - Tél. 03 90 40 28 20

68 MICROMANIA MULHOUSE
C. Cial Ile Napoléon - 68110 Mulhouse Illzach - Tél. 03 89 61 65 20

69 MICROMANIA ECULLY
C. Cial Grand-Ouest - 69130 Ecully - Tél. 04 72 18 50 42

69 MICROMANIA LYON LA-PART-DIEU
C. Cial La-Part-Dieu - Niveau 1 - 69003 Lyon - Tél. 04 78 60 78 82

69 MICROMANIA LYON SAINT-PRIEST
Galerie Auchan - 69800 Lyon Saint-Priest - Tél. 04 72 37 47 55

69 MICROMANIA SAINT-GENIS
C. Cial Saint-Genis 2 - 69230 Saint-Genis Laval - Tél. 04 72 67 02 92

74 MICROMANIA ANNECY
C. Cial Auchan-Epagny - 74330 Epagny - Tél. 04 50 24 09 09

76 MICROMANIA ROUEN SAINT-SEVER
C. Cial St-Sever - 76000 St-Sever - Tél. 02 32 18 55 44

83 MICROMANIA MAYOL
C. Cial Mayol - 83000 Toulon - Tél. 04 94 41 93 04

83 MICROMANIA GRAND-VAR
C. Cial Grand-Var - 83160 La Valette-du-Var - Tél. 04 94 75 32 30

84 MICROMANIA AVIGNON
Espace Soleil - 84130 Le Pontet - Tél. 04 90 31 17 66

Pokémon Stadium™

Pokémon par-ci, Pokémon par-là, les petits monstres de poche sont partout ! Il était donc prévisible que la Nintendo 64 succombe à la Pokémania, et que Pikachu et sa bande viennent s'amuser en 64 bits...

AVIS BOF !

J'aime bien le Pokémon sur Game Boy, pour son concept et son intérêt. Mais là, ce Pokémon Stadium ne m'a franchement pas emballé. Bon, je ne suis pas un Pokéfan, et voir Pikachu en 3D ne me met pas en transe, du coup, le jeu avoue rapidement ses limites. Les combats sont mous, les minijeux amusants pendant dix minutes, et la réalisation visuelle est de moins bonne qualité que pour les autres titres Nintendo. Seul le tournoi dans la citadelle peut réellement motiver le joueur. Alors, si vous êtes un vrai accro des Pokémon, foncez... sinon oubliez ce titre.

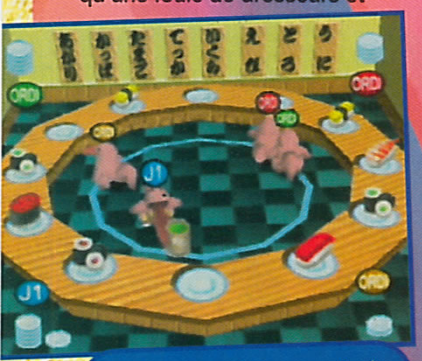
ZANO

Pokémon Stadium est un jeu de combat de type RPG dans lequel les joueurs lancent des attaques et des magies à tour de rôle. Pas de quête, pas d'énigme, juste de la baston dans des arènes. Ce titre n'a effectivement plus grand-chose à voir avec le jeu d'aventure/Tamagotchi de la Game Boy. L'originalité, et sans doute l'attrait principal de Pokémon Stadium, est le Transfert Pak. Cet ustensile vendu avec le jeu permet d'importer les Pokémon capturés dans la version Game Boy ou de jouer au titre original sur sa grosse télé !

Les Pokémon lancent des attaques à tour de rôle...

Minijeu

Plusieurs modes sont proposés. On peut disputer des tournois dans diverses catégories, les compétitions regroupant les Pokémon de niveau équivalent. On peut aussi tenter de conquérir la citadelle (huit boss ainsi qu'une foule de dresseurs et leurs Pokémon vous y défieront). Ou alors, participer à une douzaine de petites épreuves, comme par exemple faire une course avec Rattata, gober des sushis avec Ramoloss ou lancer des cerceaux avec le serpent Abo... Pour finir, le jeu inclut aussi un mode Multijoueur, dans lequel jusqu'à quatre participants pourront confronter leurs Pokémon personnels, chacun pour sa pomme ou en équipe.

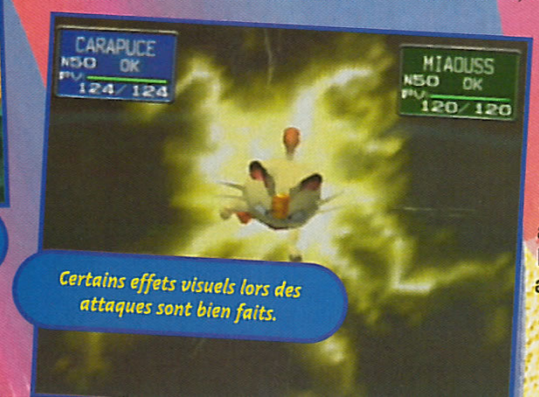


Un minijeu où il faut croquer le plus de sushis en quelques secondes...

Combats mignons

Chaque participant se constitue une équipe de six Pokémon, et doit en sélectionner trois avant chaque match. Ce choix s'effectue en fonction de la composition de l'équipe adverse. Chaque monstre de poche appartient à un élément, et des astuces de combat sont possibles : le feu bat l'eau, la pierre écrase la feuille... Les combats de Pokémon n'ont rien de sanguinaire, un Pokémon ne meurt ou ne saigne jamais, il est juste KO... Plusieurs types d'attaque sont possibles (quatre par Pokémon), coups et magies s'alternent en fonction des adversaires. Les Pokémon peuvent aussi être empoisonnés, endormis ou ligotés, et certains d'entre eux ont des défenses spécifiques, comme le bouclier ou l'évitement... La stratégie occupe donc une place importante dans le jeu.

Au final, le jeu est distrayant, et les fans du genre apprécieront de voir leurs Pokémon en 3D. En revanche, la qualité globale est décevante, les graphismes sont moyens, les bruitages peu nombreux et le speaker qui commente les matchs se répète en permanence. Un titre avant tout destiné aux fans de Pokémon, pas aux amateurs de baston...



Certains effets visuels lors des attaques sont bien faits.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

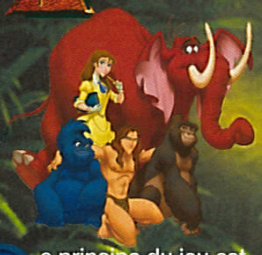
- Développeur : NINTENDO
- Éditeur : NINTENDO
- COMBAT DE POKÉMON
- 1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : INTÉGRÉE
- Compatible : TRANSFER P.

PRESENTATION	*Une petite séquence d'intro et une interface très simple.*	85%
GRAPHISMES	*Mignons, colorés mais simplistes. Des décors pauvres et peu variés.*	84%
ANIMATION	*Les Pokémon sont très statiques et les caméras peu variées.*	84%
MUSIQUE	*Discrète. Les mélodies collent bien au style Pokémon.*	85%
BRUITAGES	*Peu nombreux. Le commentateur, en option, se répète trop.*	80%
DUREE DE VIE	*Les tournois se finissent vite, mais on peut jouer au jeu GB.*	87%
JOUABILITE	*On a rarement vu plus simple !*	94%

INTERET 78%

Les combats sont mollassons, et l'ensemble n'a pas grand intérêt comparé au titre GB.

Disney's TARZAN™



Quelques mois après la Playstation, c'est au tour de la Nintendo 64 d'accueillir Tarzan, l'adaptation du dernier dessin animé de Disney. Au menu aujourd'hui : bananes, bananes et bananes. Bon appétit.

Le principe du jeu est très simple et rappelle d'ailleurs que ce jeu s'adresse aux plus jeunes d'entre nous : on fait évoluer Tarzan, le personnage que l'on dirige durant toute la partie, dans différents niveaux de la jungle (14 au total). Dans chaque niveau, Tarzan doit récupérer plusieurs gadgets. Ce n'est pas une obligation, mais cela donne droit à différents bonus. Ainsi, les lettres qui forment le mot TARZAN offrent au joueur des images du dessin animé. Récolter un maximum de pastilles permet de gagner des vies supplémentaires et définit également le pourcentage de réussite du niveau. Dans la jungle, c'est un peu comme dans le XVIe arrondissement : le milieu est très hostile et s'aventurer sans avoir de quoi se défendre serait un véritable suicide. Tarzan a donc à sa disposition des fruits qu'il peut lancer à la tronche de ses adversaires : singes, cacatoès et autres grenouilles. Certains autres animaux, au contraire, ne sont pas des sauvageons et permettront à notre ami d'atteindre des plates-formes situées en hauteur. Ainsi, le dos d'un éléphant ou celui d'un hippopotame se révèlent être de parfaits trampolines. Des fruits, dispersés un peu partout dans les niveaux, constituent des réserves d'énergie non négligeables pour notre ami l'homme-singe. Un jeu classique donc, mais plutôt bien réalisé.

Certains niveaux ne sont pas des plates-formes mais de longues séances de glisse sur des branches.

Les niveaux bonus s'obtiennent en récupérant quatre morceaux d'un puzzle.

En frappant le sol violemment plusieurs fois de suite, Tarzan découvre parfois des bonus cachés.

Le dos de certains animaux constituent des tremplins pour atteindre les endroits en hauteur.

Petite séquence animée et très courte : un plongeon dans une rivière peuplée de crocodiles.

AVIS OUI, MAIS...

Peu de différences entre cette version Nintendo et celle pour Playstation. On apprécie la richesse et la grande qualité des animations, notamment celles des éléments de second plan. On regrette deux choses : la disparition des scènes cinématiques présentes dans la version Playstation, et la durée de vie très courte du jeu : 14 niveaux que l'on termine en une poignée d'heures. C'est vraiment trop court ! A réserver aux plus jeunes.

NIIICO

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : DISNEY
- Éditeur : ACTIVISION
- PLATES-FORMES
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (M. PAK)
- Compatible : KIT VIBRATION

PRESENTATION 75%
Textes en français. Peu d'options. Aucune cinématique dans le jeu.

GRAPHISMES 88%
Le confort visuel est très appréciable. Des décors très détaillés.

ANIMATION 88%
Tarzan, comme les autres persos, bouge de manière fluide.

MUSIQUE 85%
On retrouve le thème du film, sans la voix de Phil Collins.

BRUITAGES 88%
Les voix sont en français et de qualité. Bruitages répétitifs.

DUREE DE VIE 70%
Le jeu se termine rapidement.

JOUABILITE 90%
Prise en main immédiate et le personnage se contrôle bien.

INTERET 78%
Tarzan est un jeu de plates-formes soigné. Dommage que sa durée de vie soit si courte.

COLONY WARS RED SUN

Dans ce Colony Wars, vous n'allez plus travailler pour la flotte de l'Empire ni pour le camp des Rebelles. Un mystérieux général vous confie la mission de percer le secret du plus puissant vaisseau jamais créé : le titanesque Red Sun.

La guerre entre les deux grandes puissances n'a plus vraiment d'importance. Vous incarnez cette fois-ci un simple pilote qui va vite devenir le dernier espoir de l'humanité. Un véritable scénario vous est donc proposé grâce à une trentaine de superbes scènes cinématiques. Il existe, entre autres, cinq fins d'échec de missions selon votre progression dans le jeu. Vous démarrez aux commandes d'un chasseur assez minable, mais vous pourrez en changer régulièrement par la suite. En effet, les missions vous rapportent de l'argent qui vous permettra d'acheter un nouveau vaisseau et de l'équipement. Vous pourrez alors sélectionner plusieurs armes principales et secondaires. Il est recommandé de renforcer la protection de son chasseur et d'y ajouter des missiles autoguidés. Trois points de vue sont possibles : cockpit, interne et externe. Soit une vue de dos du vaisseau, une depuis le cockpit ou encore une à la "troisième personne". Malheureusement, on ne peut pas en changer en cours de mission. En revanche, une vue arrière permet de lancer des leurres pour tromper les missiles ennemis. Le vol statique ne pose aucun problème, car les déplacements se font par poussées.

Objectifs : variés

Quant aux missions, leurs objectifs s'avèrent assez variés : défense de convois, cibles à abattre, sauvetage, approche furtive... Un temps limite est parfois imposé, en général pour fuir le secteur. On notera la présence d'un mode Entraînement sans prétention, et une réalisation sonore en Dolby Surround. Au bout du compte, ce titre de Psygnosis fait preuve d'une belle finition et fait montre encore d'originalité. On regrettera cependant que la difficulté ne soit pas réglable.

Ce générateur au fond d'un canyon est plus facile à détruire que celui de l'Etoile noire.

Des messages en cours de mission vous rappellent les objectifs à atteindre.

AVIS OUI, MAIS...

L'ambiance spatiale glauque et froide façon "Alien" est sacrément réussie. Le paquet de cinématiques et la variété des missions vous plongeront dans un univers de S-F classique et indémodable. Hélas, la 3D ne facilite vraiment pas la partie shoot them up. Les tirs ennemis arrivent de partout, et il faut constamment avoir des yeux derrière la tête. Un petit écran de caméra arrière serait le bienvenu sur le tableau de bord. Finalement, ce titre passerait mieux sur PC ou sur une console récente, la Playstation réduisant la fluidité et la maniabilité du jeu.

ARIOCH

TU EN VEUX ENCORE PLUS ? CONSULTE LES

Des créatures tout droit sorties de "Starship Troopers" sont aussi de la fête.

Frôler la coque des croiseurs interstellaires donne des sensations fortes en vue cockpit.

VAISSEAUX DE LUXE

Un dilemme financier se pose à vous dès le début du jeu. Vous pouvez choisir d'équiper votre chasseur de base avec le meilleur matériel, ou bien économiser pour en changer rapidement. L'augmentation de performance apportée par un nouveau chasseur semble plus intéressante.

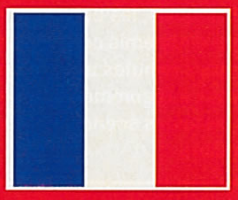
Le premier vaisseau que l'on vous refile est loin d'être une Ferrari.

Avec le chasseur de style raie manta, débloquez des éléments de la station orbitale.

Plus imposant que les autres, cet intercepteur n'est pas le plus performant.

Ce vaisseau bizarroïde apparaît aussi dans les dernières cinématiques du jeu.

Collez au train de ces caissons pour éviter la détection radar.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANCAIS
- Textes : FRANCAIS

- Développeur : PSYGNOSIS
- Éditeur : PSYGNOSIS
- SHOOT 3D
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE DUAL SHOCK
- Vibrations : BONNES

AVIS OUI !

Colony Wars est la référence de space-opéra sur Playstation. L'ambiance de ce troisième volet se rapproche beaucoup du monde de George Lucas. Cette fois plus que jamais, les graphismes sont très fins et détaillés. Alors forcément, ça clippe un peu et il y a souvent du brouillard. Mais ces petits défauts techniques oubliés, on passe un grand moment de S-F avec Red Sun : le jeu est jouable et les nombreuses cinématiques nous plongent dans une ambiance spatiale unique.

SWITCH

PRESENTATION 90%

Des cinématiques, avec les voix en français et un briefing de chaque mission.

GRAPHISMES 88%

Vaisseaux et effets spéciaux détaillés. Les décors mettent dans l'ambiance.

ANIMATION 82%

Les déplacements manquent de fluidité et de rapidité.

MUSIQUE 89%

D'inspiration Star Trek et Star Wars, elle fait très cinéma.

BRUITAGES 83%

Corrects et plutôt classiques, ils correspondent assez bien aux situations.

DUREE DE VIE 92%

Avec une cinquantaine de missions rarement faciles, ça ne sera pas du gâteau.

JOUABILITE 86%

Il faut un certain temps pour maîtriser le vaisseau et son armement.

INTERET 89%

Ce véritable film de science-fiction interactif est un must du genre, mais il s'adresse aux joueurs expérimentés.

TESTS SUR LE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23) F/MIN)

BOSS BALEZES

Malgré leur apparence tranquille, les boss sont des durs à cuir. C'est le genre d'ennemis contre lesquels vous allez mettre de longues minutes avant d'en venir à bout. Attendez-vous à recommencer une bonne trentaine de fois certaines scènes. Pour vous aider, voici quelques astuces.

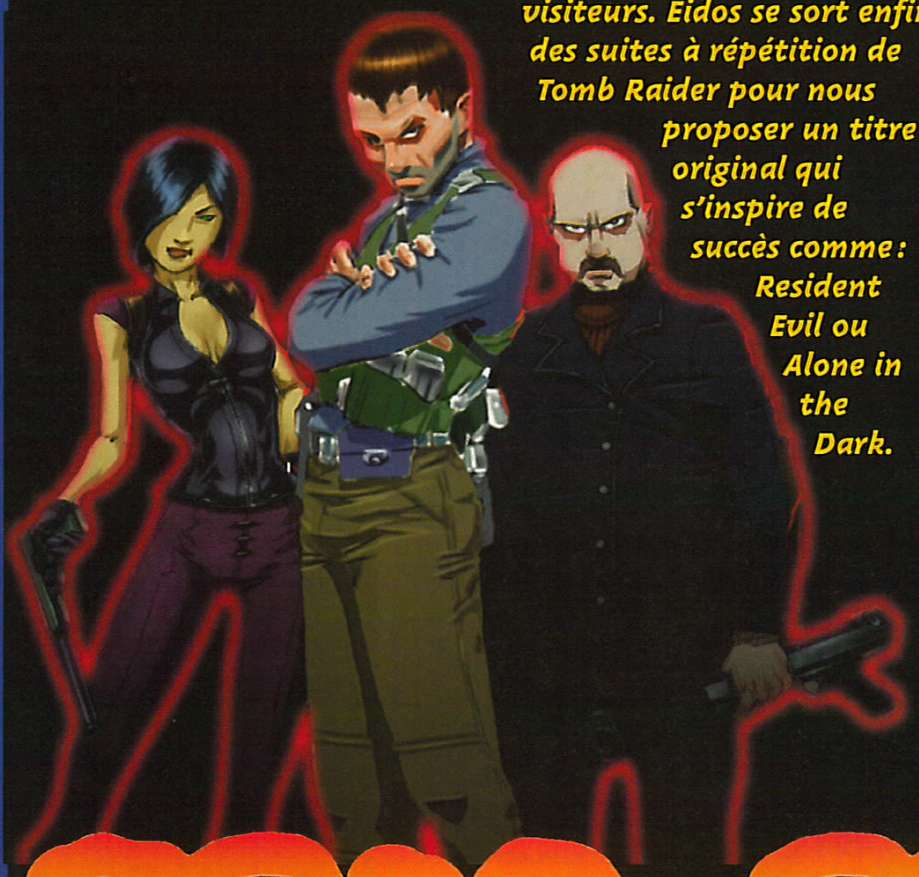
Utilisez un bogue du jeu pour tuer le premier boss. Faites des roulades de manière à lui rentrer dedans. Quand il arrête de tirer, utilisez vos armes une fois et recommencez à rouler contre lui.

Ce gros hélicoptère n'est pas bien difficile à abattre. Shootez sur le linge de droite et sur celui du tableau de gauche pour les faire pénétrer dans les turbines de l'appareil.

Autre hélicoptère, autre difficulté. Visez le tireur et videz vos chargeurs. Quand l'appareil se déplace à gauche, récupérez les munitions et finissez-en avec lui.

Planquez-vous sur la droite, derrière l'armoire. Accroupissez-vous et quand le boss tire sa dernière salve, faites une roulade à gauche, tirez et roulez à nouveau vers la droite. Fastidieux, mais efficace.

Présenté lors du dernier salon de l'E3 (Electronic Entertainment Expo) de Los Angeles, en mai 1999, Fear Effect avait fait son effet parmi les visiteurs. Eidos se sort enfin des suites à répétition de Tomb Raider pour nous proposer un titre original qui s'inspire de succès comme : Resident Evil ou Alone in the Dark.



FEAR EF

Avant de marcher sur ces gros tuyaux, attendez qu'ils soient moins chauds. Il vous en cuirait !

Deke, malgré sa corpulence imposante, devra courir sur le toit d'un train pour ne pas finir carbonisé.

FEAR EFFECT

Les jeux vidéo, depuis quelque temps, souffrent d'un manque d'originalité et ne profitent qu'à de rares exceptions d'un scénario original. Fear Effect remet les pendules à l'heure en nous proposant une intrigue palpitante, rythmée comme un film d'action et riche en rebondissements. Un bon bol d'air frais dans l'univers mazouté des jeux vidéo. Fear Effect raconte l'histoire de Wee Ming, la fille d'un puissant homme d'affaires enlevée par de mystérieux inconnus. Un groupe de détectives, Deke, Glas et Hana, va donc partir à la recherche de l'enfant. Ce qui avait l'air d'une enquête toute simple et sans accroc, va rapidement se transformer en une véritable guerre pour la survie de la planète contre le roi de l'Enfer et ses suppôts (zitoires).

Une excellente idée

Fear Effect débute au cœur de Hongkong, dans un univers futuriste inspiré de "Blade Runner", le cultissime film de Ridley Scott. Les détectives, que vous dirigez alternativement, ressemblent à des personnages de dessin animé, à l'image du pionnier en la matière : Another World (Super Nintendo, décembre 1992, toute une époque). A la différence de ce dernier, les personnages évoluent dans un univers en images de synthèse du plus bel effet, même si parfois, une pixélisation des décors se fait sentir. Cette différence notable entre les graphismes des personnages et ceux des décors ne choque pourtant pas. Mieux, les programmeurs ont réussi l'exploit de fondre les images du jeu avec celles des scènes cinématiques. Résultat, on a l'impression d'assister à un long métrage en continu dont on est le héros. Autre réussite : jouer en alternance avec trois personnages. On débute avec la charmante Hana. Rapidement, Glas fait son entrée. On retrouve enfin, dès le deuxième CD, Deke, un homme grassouillet à l'humour douteux. Ce changement de personnages est une excellente idée : leurs histoires se recoupent sans cesse et le scénario se dévoile au coup par coup. Le rythme s'accélère en continu et les moments de répit sont rares.

Combats dantesques

Les personnages commencent le jeu avec le minimum syndical : un pistolet automatique et un téléphone portable pour effectuer des sauvegardes. Par la suite, en fonction des actions réalisées et des objets amassés sur le corps des ennemis ou dans les décors, leur inventaire va rapidement s'étoffer. Cartes magnétiques de couleur, pinces, munitions, pistolet-mitrailleur, fusil d'assaut... de quoi livrer des combats dantesques. A l'image de Tomb Raider (encore elle), vos personnages peuvent tenir en main deux armes et tirer sur deux cibles simultanément. Fort pratique quand l'ennemi est en nombre. Pour vous aider à descendre vos adversaires, une visée automatique s'affiche sur l'écran, vous indiquant que l'ennemi est dans votre ligne de mire. Il suffit alors d'appuyer sur la détente pour s'en débarrasser. En haut de l'écran s'affiche également la barre d'état de votre peur : le "fear effect",

TROIS PERSOS, SINON RIEN

Fear Effect vous propose de diriger alternativement trois personnages. Leurs histoires se recoupent, dévoilant le scénario.

Hana est la seule femme de l'équipe. Elle use souvent de ses charmes pour décontenancer ses adversaires.

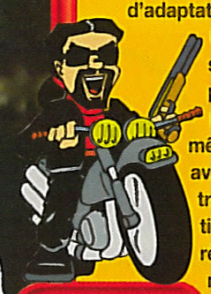
Glas est le gros costaud de l'histoire. Sa corpulence robuste lui permet de mieux résister aux coups que ces petits camarades.

Deke est un bon vivant : grosse bedaine et blagues à 2 balles. Ses armes, deux mini-canons, sont redoutables.

Ah les cuisines chinoises ! Marchez discrètement.

AVIS OUI !

Fear Effect est incontestablement une réussite, malgré quelques problèmes de jouabilité. En effet, le placement des caméras nécessite un temps d'adaptation pour retrouver ses marques. On se fait souvent surprendre, ce qui se révèle parfois fatal pour le personnage qu'on dirige. D'où l'obligation de recommencer une même scène plusieurs dizaines de fois avant de poursuivre le jeu. Enervant, très énervant ! Quoi qu'il en soit, ce titre est tout de même une superbe réussite et fait désormais partie des meilleurs jeux de sa catégorie.



NIIICO

FEAR EFFECT

AVIS OUI !

En voilà un jeu accrocheur et qui ne prend pas les joueurs pour des enfants de chœur. L'ambiance de Fear Effect ainsi que le scénario franchement glauque m'ont tout de suite plu. Deke, Hana et Glas, ces trois personnalités torturées, ont tous sombré dans le côté obscur au cours de leur vie. Avec le mélange de magies et de superstitions taoïstes, ce sera l'occasion de faire ressurgir des souvenirs peu flatteurs. Et malgré tous leurs défauts, nos héros arrivent à être attachants.

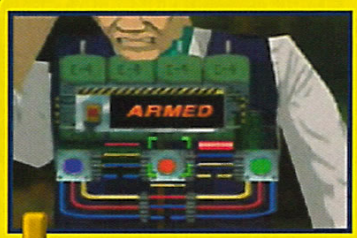
GIA

justement. Plus le danger est grand, plus votre courbe de peur s'affole : elle passe du vert à l'orange et, une fois dans le rouge, la mort est proche. Pensez donc à vous reposer quelques instants afin de retrouver un rythme cardiaque normal.
A l'heure actuelle, et malgré quelques défauts de jouabilité, Fear Effect est très certainement l'un des tout meilleurs jeux de sa catégorie. Il serait dommage de passer à côté d'une telle œuvre.

Le long de la rivière Hak Sik, de nombreuses épreuves vous attendent, dont celle-ci : éviter les flammes du pont en feu.

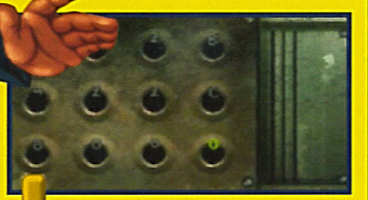
HELP !

Le jeu comporte quelques énigmes qui peuvent prendre un certain temps avant d'être résolues. Pour vous aider, et puisque nous ne sommes pas des sauvages, voici de quoi passer rapidement ces douloureuses épreuves.



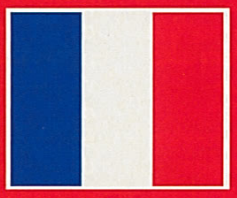
Voici les fils à couper pour chaque couleur. Lumière mauve : fils rouge et bleu. Lumière orange : fils rouge et jaune. Lumière verte : fils bleu et jaune.

Le code qui se trouve dans la salle du premier boss est inscrit devant vous. Il faut reproduire chacun de ces idéogrammes pour ouvrir le coffre.



A la fin du deuxième CD, voici les 3 lignes de code à entrer afin de faire démarrer le train. Ligne 1 : 4N2B. Ligne 2 : 422C. Ligne 3 : 8000.

Dans l'agglomération du troisième CD, voici le chemin qu'il faut suivre pour ne pas passer au travers des vitres.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : 2
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : KIT VIBRATION DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 90%
De nombreuses scènes cinématiques ponctuent les moments importants.

GRAPHISMES 89%
Parfois réussis, parfois moins. Beaucoup de pixélisation. Un écran de jeu très petit.

ANIMATION 90%
La Motion Capture fait des miracles. Le mouvement des personnages est réaliste.

MUSIQUE 85%
Présente à de nombreux moments, elle sait rester discrète. De bonne qualité.

BRUITAGES 90%
Toutes les voix sont en français. Les doublages sont réussis pour une fois.

DUREE DE VIE 88%
On progresse vite malgré les 4 CD, mais on reste parfois bloqué par une énigme...

JOUABILITE 75%
Tantôt bonne, tantôt mauvaise, selon les vues et les situations.

INTERET 92%

Fear Effect est un très bon jeu qui renouvelle le genre avec brio, mais qui souffre encore de quelques défauts : jouabilité hasardeuse, pixelisation...

ARMY MEN™ AIR ATTACK™

En mode 2 joueurs en coopération, chacun choisit son rôle, et mort aux Beiges !

Infogrames continue sa collection de jeux de guerre avec petits soldats en plastique. Après avoir œuvré sur terre, ces derniers se retrouvent désormais dans les airs et nous offrent un titre rafraîchissant.

Une chose est sûre, les jeux d'hélicoptères ne sont pas légion sur Playstation (ni ailleurs). Seul R/C Stunt Copter trouvait sa place dans le genre, mais se plantait lamentablement. Avec Air Attack, l'action en hélicoptère renaît pour le plaisir des fans...

C'est la guerre !

Une fois de plus, vous dirigez l'armée des Verts, et vous devez anéantir les Beiges commandés par l'ignoble colonel Plastro, afin que la paix règne enfin sur cette bonne vieille planète bleue. Cette fois-ci, vous disposez d'un supercopter version maquette, équipé d'une multitude d'armes dévastatrices. En effet, en plus de la mitrailleuse, vous pouvez lancer des missiles et des bombes en quantité limitée. Lorsque votre réserve se trouve épuisée, vous pourrez, grâce au grappin, récupérer des caisses qui contiennent assez de munitions pour faire exploser votre quartier. Mais vous en aurez bien besoin, car les Beiges sont ultrapuissants et bénéficient de l'aide d'autres armées colorées (Bleu, Noir, Gris...). Alors que vous, vous êtes seul... Seul ? Pas vraiment, puisque, avant chaque mission, vous choisirez un copilote.

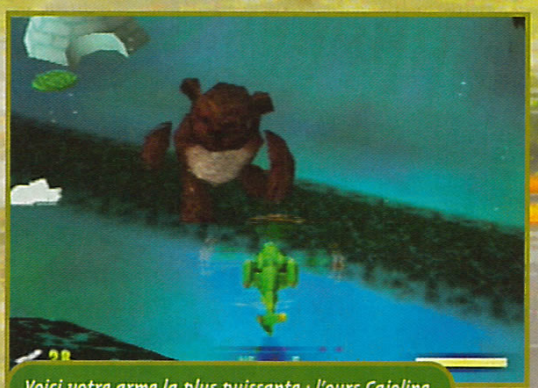
Vers la fin du jeu, vous pourrez prendre pour copilote le lieutenant Sarge, en test ce mois-ci sur Nintendo 64.

Sauvez les insectes !

Le jeu est découpé en 16 missions, dans lesquelles il faudra accomplir divers objectifs. Si la plupart sont des phases de destruction, d'autres nécessiteront des qualités stratégiques. Par exemple, vous devrez escorter des camions, empêcher la destruction de votre base qui se trouve au beau milieu d'une aire de pique-nique, ou encore sauver des insectes capturés par les Beiges pour leurs expériences scientifiques inavouables. Cette dernière mission est l'occasion de prouver que les Verts sont des guerriers écolos qui ne supportent pas que l'on fasse de mal aux plus grands qu'eux...

Perdant ou gagnant, vos actions passent dans le journal.

Les effets de lumière sont de toute beauté.



Voici votre arme la plus puissante : l'ours Cajoline.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 3DO
- Éditeur : INFOGRAMES
- ACTION
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 90%
Un journal explique l'histoire et met dans l'ambiance.

GRAPHISMES 89%
Des décors fins et super colorés. De magnifiques effets spéciaux.

ANIMATION 85%
Le jeu est un peu lent, mais à la longue, on s'y habitue.

MUSIQUE 84%
Très martiale, mais vite répétitive.

BRUITAGES 88%
Amusants. Les voix changent avec les copilotes.

DUREE DE VIE 87%
Mode 2 joueurs, difficulté progressive, mais juste 16 missions.

JOUABILITE 95%
Instinctive, nette et sans bavure.

INTERET 89%
Avec Air Attack, les joueurs en manque redécouvriront les joies de la guerre en hélico.

AVIS OUI !

Au premier abord, Air attack ne paie pas de mine. Mais une fois que l'on prend les commandes de l'hélicoptère et que l'attaque commence, on ne peut qu'accrocher. De plus, les petits soldats de plastique sont tellement drôles et leurs motifs de guerre si stupides... Enfin, le mode 2 joueurs est l'occasion de mettre en place de véritables tactiques pour remporter la victoire. Un jeu qui vaut vraiment le coup d'œil et qui ravira les fans d'hélico.

KAEL

STAR OCEAN
THE SECOND STORY

Plus d'un an après sa sortie au Japon, Star Ocean 2 arrive enfin chez nous. Les RPG sont déjà bien représentés sur la Playstation, et les Final Fantasy ou Legend of Dragoon placent la barre assez haut, mais le jeu d'Enix possède de sérieux atouts pour séduire les fans du genre...

Star Ocean 2 reprend les principes de base du RPG, et les similitudes avec Final Fantasy sont nombreuses. Les visites de village, achats d'items, combats et petites énigmes n'étonneront pas les fans du genre. L'histoire n'est pas très originale, mais le scénario est construit, complet, et contient la dose idéale de temps forts et de rebondissements. On commence l'histoire avec Claude, un jeune garçon téléporté par hasard sur une planète sous-développée. L'objectif principal est de trouver un moyen pour le ramener chez lui. Au fil de l'aventure, notre jeune héros va se retrouver, malgré lui, au centre d'un conflit entre les habitants de la planète et des monstres. Il devra aider la population à lutter contre ces étranges envahisseurs en accomplissant quelques missions, et surtout en combattant. Des personnages vont intervenir durant l'aventure et proposer leur aide. Il sera ainsi possible de constituer une équipe de combattants, comme dans les Final Fantasy.

Profondeur de jeu

La caractéristique principale de Star Ocean est son système d'aptitudes et d'items. On peut, au fur et à mesure, augmenter le niveau de combat et de connaissance de ses personnages. Ainsi, si certains de vos compagnons savent cuisiner, d'autres sont capables de mélanger des matériaux, fabriquer des outils, ou développer des aptitudes mentales spéciales comme l'intuition... C'est en gagnant les combats que les personnages augmentent leur niveau d'aptitude ; le joueur distribue ensuite les points pour améliorer telle ou telle compétence. Au final, la profondeur de jeu est impressionnante, chaque perso progresse et apprend tout au long du jeu. Chaque compétence se règle et se paramètre dans les moindres détails grâce à une interface particulièrement bien conçue.

Système de combat élaboré

Les combats sont bien évidemment cruciaux. Il faut en gagner un bon nombre pour élever le niveau de ses persos si on ne veut pas se retrouver bloqué face à un boss. Les magies sont bien sûr de la partie. Nombreuses et variées, certaines sont même assez originales. Si les combats donnent en général dans le classicisme, une option permet de batailler de manière plus active, comme dans un RPG-action, en frappant l'adversaire à l'épée ou avec l'un des coups spéciaux. La difficulté est un peu plus élevée, mais les matchs sont particulièrement vivants si l'on choisit cette option. Avec ses deux scénarios, la durée de vie est éminemment conséquente. Les différentes évolutions des personnages et le système de "skills" ultra-complet rendent le jeu captivant ; seule la qualité graphique est un peu inégale. Les villages et certains décors sont superbes, mais les "maps" sont relativement pauvres et tristes. Enfin, le son est un pur bonheur : musiques agréables et quelques bruitages, le tout en Dolby Surround...

Les items s'achètent dans des boutiques spécialisées. On peut y vendre ou acheter un tas de choses.

Les villes sont toutes différentes et particulièrement réussies graphiquement.

Certains décors ne sont pas mal du tout...

AVIS OUI !

En dépit de quelques lacunes techniques, Star Ocean 2 est un excellent titre. L'aventure est palpitante et mouvementée, et grâce aux deux scénarios, la durée de vie du jeu est très conséquente. Avec ses musiques excellentes, les voix pendant les combats, un voyage entre le Moyen Âge et le futur, l'ambiance générale est un régal. De plus, le paramétrage des aptitudes des personnages, variées et nombreuses, s'avère ultra-complet et précis. On peut mener sa quête et combattre comme on le désire. Chaque type de joueur y trouvera son compte. Alors, si vous aimez le genre, ne vous en privez pas !

ZANO

Les "maps" manquent de détails et de couleurs.

C'est à la ville portuaire qu'il faut se rendre pour prendre le bateau. On peut ensuite explorer les autres continents.

COMBATS À LA CARTE

Il y a plusieurs manières de se battre. On peut naviguer dans le menu pour enchaîner les magies, ou bien contrôler les persos et porter des attaques avec les touches R1 et L1. Comme dans Final, chaque personnage possède ses spécialités (action, magie, médecine...), et la possibilité de configurer toutes leurs caractéristiques au préalable permet d'affiner sa stratégie...

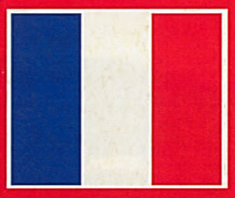
Rena possède des talents de guérisseuse hors pair.

C'est l'une des deux premières attaques spéciales de Claude ; il en apprendra beaucoup d'autres...

Certaines explosions sont particulièrement violentes. Céline est capable d'en maîtriser un grand nombre.

Pour économiser l'énergie des magies, Claude peut frapper avec son épée. En progressant, il ira plus vite et cognera plus fort.

Il faudra bien maîtriser les techniques Parade et Contre-attaque.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ENIX
- Éditeur : SONY
- RPG
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 82%

Une petite séquence d'intro pas terrible. Des menus clairs et fonctionnels.

GRAPHISMES 90%

Inégaux : les villes et certains endroits sont magnifiques, mais les maps sont laides.

ANIMATION -%

Dans ce genre de jeu, il n'y a pas vraiment d'animation.

MUSIQUE 92%

Des thèmes agréables et variés, l'ambiance est excellente.

BRUITAGES 85%

Peu nombreux. A noter les digits qui annoncent les coups pendant les combats.

DUREE DE VIE 92%

Deux CD, deux scénarios, une histoire longue et captivante...

JOUABILITE 88%

Manier le perso est simple. Des menus et sous-menus un peu complexes.

INTERET 92%

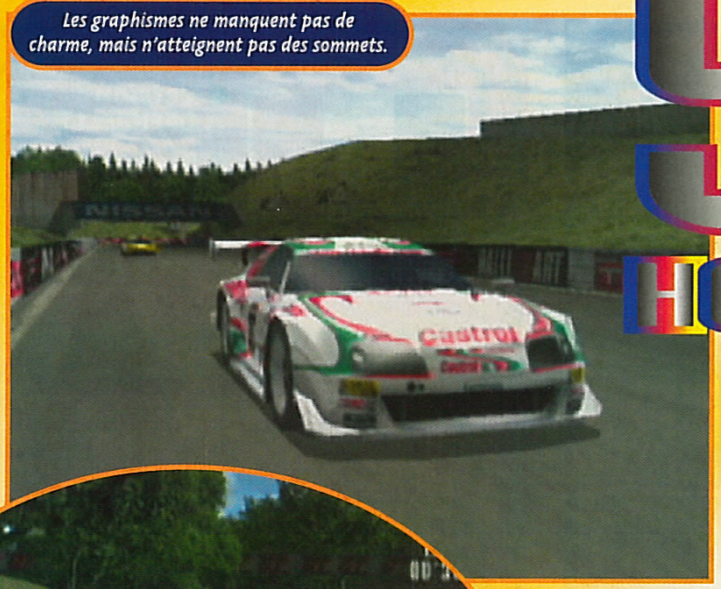
Un très bon RPG, vraiment plaisant. Seuls quelques dialogues un peu longs viennent ralentir le rythme de l'aventure.

AVIS OUI !

Franchement ce jeu assure. Des musiques qui assurent, un scénario étonnamment complet (notez que la traduction est moyenne), des graphismes très mignons, et surtout deux CD qui vous proposent deux scénarios et donc une durée de vie extraordinaire... En revanche, le jeu est complexe : pas vraiment au niveau des énigmes, mais plutôt au niveau de l'évolution de votre groupe. En effet, le jeu fourmille de petites anecdotes (les Solo Action) qui définissent les liens entre vos persos. Des choix que vous ferez découlent la fin du jeu... Et il y a plus de 80 fins parlées différentes. Bon courage !

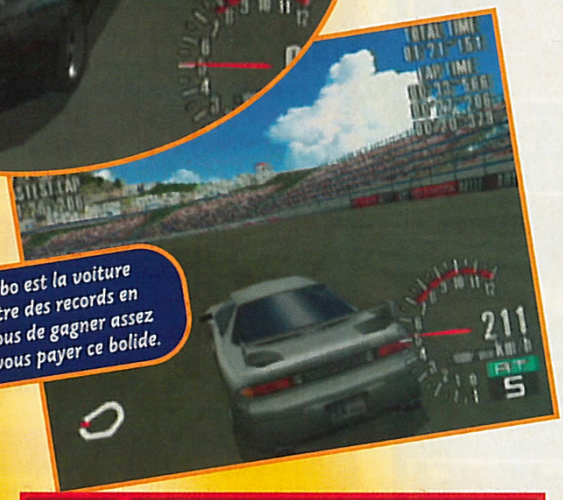
CHEUB

SEGA HOMOLOGATION



Les graphismes ne manquent pas de charme, mais n'atteignent pas des sommets.

Il est possible de piloter de superbes voitures. Parcourez le menu Car Dealer pour trouver les perles rares.



La GTO Twin Turbo est la voiture idéale pour battre des records en Time Attack. A vous de gagner assez de courses pour vous payer ce bolide.

Présenté comme le concurrent direct du futur Gran Turismo 2000 de la Playstation 2, Sega GT a vu sa sortie anticipée. De peur de la confrontation ?

Des amoureux de simulation précise ne seront pas surpris par les menus et les modes de jeu de ce Sega GT. Gran Turismo (PS) a fait des petits, et les nombreuses idées apportées par Sony ont été allègrement reprises. Le mode Championship est le plat principal de ce Sega GT. Il faut passer un permis dans les quatre catégories présentes. Pour chaque catégorie, vous devez utiliser les voitures les plus représentatives de chaque marque pour gagner l'une des trois premières places de la course imposée. Une fois ce but atteint, vous pourrez acheter un véhicule correspondant à votre permis afin d'affronter vos concurrents dans les Event Race. La première place dans l'épreuve des permis vous donne accès aux courses Works Cup qui, une fois remportées, vous permettent d'obtenir un véhicule spécial pour participer aux Official Race. Ces courses se divisent elles aussi en quatre catégories de véhicules E, A, B et SA. Selon le véhicule gagné, vous choisirez votre catégorie. Ces différentes courses vous permettent de gagner de l'argent pour acheter de nouveaux véhicules ou pour optimiser leurs performances.

Des modes à gogo...

Le mode Championship donne accès à un garage où il est possible de gérer l'ensemble des véhicules achetés ou gagnés. Le menu Car Dealer permet de vous procurer les meilleurs bolides neufs ou d'occasion. Les quatre catégorie de véhicules correspondant aux permis sont disponibles, et il faudra trouver les meilleurs véhicules de chaque catégorie pour terminer toutes les courses du menu Event Race. Le menu Tuning permet de régler votre voiture précisément en lui ajoutant les pièces adéquates. Le menu Carrozeria sert à optimiser votre moteur en course.
La précision des réglages étant remarquable, les informations disponibles sur les véhicules de chaque marque peuvent faciliter votre choix. Le VM permet de sauvegarder votre garage et de participer à des minijeux. Il est également possible d'échanger des véhicules d'un VM à l'autre.

... et encore des modes

Indépendamment du mode Championship, les courses sont variées. Le mode Single Race offre le choix entre trois niveaux de difficulté sans vraiment se soucier des réglages de son bolide. Le mode Time Attack est réservé aux pilotes qui rêvent de battre des records de vitesse. Quant au Dual Race, c'est dans ce mode que vous affronterez un ami sur les pistes les plus techniques. Il est là aussi possible de choisir et de régler précisément les véhicules pour une efficacité optimale. Le au garage permet de charger les véhicules récoltés dans le mode Championship. Les options, comme les réglages audiovisuels ou le traitement des ralentis, sont agréables et faciles d'accès. Un accès Internet est prévu pour le jeu en réseau où les parties s'annoncent chaudes.

AVIS OUI, MAIS...

Sega GT est la première vraie simulation automobile sur Dreamcast. Basé sur le même principe que Gran Turismo (PS), il impose un réalisme cinglant dans le traitement des bolides. Les réglages, le grand nombre de courses et les modes de jeu variés garantissent à ce titre une belle durée de vie. La réalisation est honorable, mais ce n'est pas le point fort. L'impression de vitesse est un peu ratée et les réactions des véhicules pas aussi travaillées qu'elles le pourraient. A l'arrivée, les sensations sont un peu aseptisées. Néanmoins, le mode Championship vous permettra de passer de grands moments.

TOXIC

GT SPECIAL

Le garage est l'endroit clef qui peut vous entraîner vers les plus belles victoires.

AVIS OUI, MAIS...

La ressemblance de ce titre avec Gran tourismo est frappante. La possibilité de gérer son garage et de participer à de belles courses et autres événements sportifs procure de belles sensations. C'est la réalisation qui diminue grandement l'intéret de Sega GT. La prouesse technique annoncée n'est pas au rendez-vous. On attendait bien mieux. Les modes Multijoueurs sont conviviaux mais là encore, le pilotage n'est pas exaltant. Malgré les superbes bolides, Sega GT laisse un goût d'inachevé.

ZANO

Les Replays sont de bonne qualité, mais le choc visuel n'est pas aussi impressionnant qu'on l'espérait.

LE PERMIS DE FONCER

Il est possible de participer à de nombreuses courses différentes. Il suffit d'obtenir les permis qui y donnent accès. Tous se décomposent en figures imposées, écurie par écurie. A vous de vous adapter.

Les permis se décomposent en 4 catégories en rapport avec la puissance des véhicules. Il faudra impérativement terminé dans les trois premières places de chaque course.

Il faut terminer les courses qui correspondent aux principaux constructeurs. Les voitures et les tracés sont imposés.

La première place à la première série de permis vous ouvre les portes de la Works Cup.

Une fois le permis et la voiture récoltés dans le mode Works Cup, vous pouvez participer à l'Official Race. De belles primes seront accordées aux meilleurs.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : SEGA
- Éditeur : SEGA
- SIMULATION AUTO
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 3
- Sauvegarde : VM
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 88%

Des belles voitures qui se tirent la bourre sur des circuits sinueux et techniques.

GRAPHISMES 87%

Propres et colorés, mais ils manquent de détails et de finesse pour la Dreamcast.

ANIMATION 86%

Fluide, mais l'impression de vitesse n'y est pas vraiment.

MUSIQUE 80%

Des thèmes assez classiques pour un jeu de caisse. Rien de marquant.

BRUITAGES 85%

Le bruit du moteur varie selon le modèle et la puissance de la voiture. Agréables.

DUREE DE VIE 96%

De très nombreuses courses et de très nombreuses voitures vous attendent.

JOUABILITE 88%

La prise en main varie selon les voitures. Les réglages manquent de profondeur

INTERET 88%

Cette copie de Gran Turismo applique sans génie une recette qui a déjà fait ses preuves ailleurs. Reste quelques belles courses.

Beatmania

Le controller sera vendu 200 F. Avec le jeu, il coûtera 500 F.

Après un succès phénoménal en Asie, Konami sort enfin sa célèbre "simulation de DJ" en France. Reste à voir si vous serez aussi enthousiastes.

AVIS OUI !

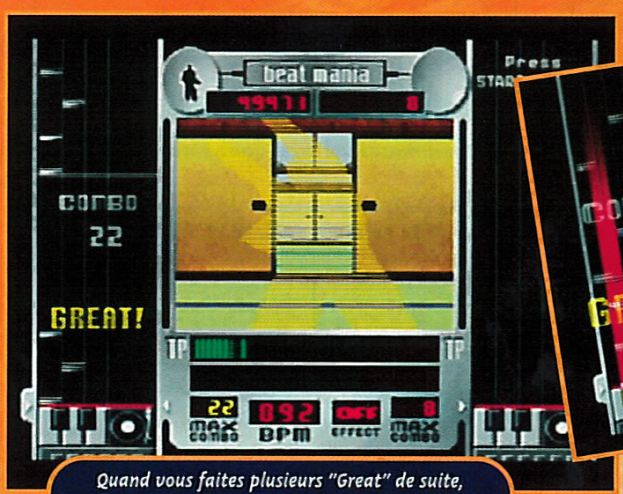
Beatmania est d'un genre très particulier, même pour un jeu de musique. Il fait partie des plus difficiles à maîtriser, en raison de la multitude de touches à utiliser. De plus, on doit souvent en combiner quelques-unes, à la vitesse de l'éclair. La seule solution est d'apprendre par cœur les morceaux, et de retenir les enchaînements (ou alors de se greffer des pieuvres à la place des mains). De ce fait, il s'adresse vraiment aux acharnés. Je vous conseille vivement de vous procurer la platine DJ. Sinon, on s'emmêle les pinceaux et cela devient vite énervant.

GIA

Avec Beatmania, Konami a lancé la mode des jeux musicaux au Japon. Sortie d'abord dans les salles d'arcade, cette borne immense crachait des flots de décibels avec ses enceintes effrayantes, décoiffant les coiffures les plus gominées. Le principe était simple et racoleur. Vous êtes un disc-jockey branché. Des touches défilent du haut de l'écran vers le bas. Le but est d'appuyer sur la bonne touche au bon moment, en essayant de coller à la musique qui passe. Chaque touche représente un son spécifique. C'est exactement le même principe que Parappa the Rapper, mais en plus compliqué. Pour la version Playstation, Beatmania sort avec un accessoire entièrement dédié. Il s'agit d'une platine de DJ, avec un micro clavier de piano sous la main gauche, et un scratch sous la main droite. Cette platine a été légèrement modifiée pour sa sortie européenne. Elle est à présent plus imposante, plus soignée, et glisse moins sous les doigts. Au niveau des musiques, cette version regroupe en fait les meilleurs titres des différents mix sortis en Asie. On a droit à plus d'une vingtaine de musiques en tous genres, allant de la techno de primate à l'acid-jazz plus sophistiquée. La difficulté des morceaux est marquée par des étoiles. Alors, avant de vous lancer dans des rythmes endiablés de speed garage, entraînez-vous dans les modes Débutant et Training. Et surtout, pensez à investir soit dans un casque, soit dans une boîte familiale de boules Quiès, afin d'épargner votre entourage...

L'écran au centre ne se gêne pas pour vous humilier quand votre prestation est pitoyable.

Le mode Hidden masque les touches peu avant d'arriver à la fin. Anticipation requise.



Quand vous faites plusieurs "Great" de suite, vous faites un Combo. 22. C'est vraiment la frime...

Pour réussir le stage, il faut faire monter la jauge verte vers le rouge en alignant le plus de "Great" possible.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : ANGLAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- SIMULATION DE DJ
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PLATINE DJ

PRESENTATION 80%
Très branchée et très rythmée, à l'image du jeu.

GRAPHISMES 30%
Laids, criards et pauvres. Mais on s'en fiche.

ANIMATION 90%
Très rapide quand plein de notes s'affichent en même temps.

MUSIQUE 85%
Inégale. La pop ringarde côtoie du jazz-funk accrocheur.

BRUITAGES 90%
Des effets sonores à gogo et assez réussis dans l'ensemble.

DUREE DE VIE 86%
Il faut s'entraîner dur pour certaines musiques.

JOUABILITE 85%
Avec la platine, on s'y retrouve. Avec une manette, c'est galère !

INTERET 80%
Un principe élémentaire, mais original et accrocheur. Ne jouez qu'avec la platine DJ.

DIE HARD trilogy 2

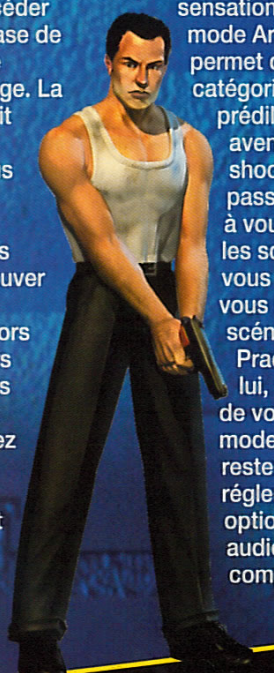
La première version de Die Hard Trilogy avait connu un franc succès sur Playstation. Grosse licence oblige, cette suite est attendue de pied ferme par les fans de John Mac Lane. Mais, cette fois-ci, Bruce Willis semble bien fatigué de ses exploits passés.

AVIS NON, MAIS...

Les fans de la série vont hurler au scandale tant cette licence est attendue, mais il faut savoir raison garder et tête froide conserver. Ce Die hard Trilogy 2 est plus que décevant. L'action est, certes, survoltée mais l'intérêt général et l'inventivité manquent au rendez-vous. La durée de vie est relancée par la diversité des situations, mais l'ensemble se révèle une bien pâle suite du premier Die hard sur Playstation. La recette est la même, mais la fraîcheur n'est plus garantie. A noter quelques scènes d'un goût douteux. Avis aux amateurs...

TOXIC

Après une présentation rapide et un peu bâclée, les menus de sélection vous proposent de participer aux aventures spectaculaires et colorées de John Mac Lane, le flic le plus cool, le plus péchu et paraît-il le plus poilu de l'univers. Le mode Movie vous permet d'évoluer dans une aventure emprunte de violence et de surprises, dans la digne lignée des trois films. Les fans de la trilogie ne seront pas dépaysés puisqu'une fois de plus, la partie débute dans un grand complexe aux mains d'une obscure organisation au but inavouable. Le scénario vous place immédiatement dans la peau du héros grâce à une vue à la troisième personne. Vous pourrez passer à la vue subjective pour tirer avec précision. Ce qui tombe bien, puisque vous devrez vous frayer un chemin parmi les gardes et autres embûches pour accéder au niveau suivant. Une phase de shoot vraiment dynamique succède au premier passage. La précision de vos tirs se doit d'être irréprochable. Quelques bonus bien venus vous éviteront une mort certaine dans d'atroces souffrances. Plus tard dans l'aventure, vous devrez trouver des bombes disséminées dans la ville. Vous serez alors amené à conduire plusieurs véhicules et à effectuer des figures imposées vraiment spectaculaires. Vous devrez également parer les attaques diverses des voitures folles qui viennent vous mettre des bâtons dans les roues. Le rythme de cette course-poursuite plus que rapide offre des sensations extrêmes. Le mode Arcade, lui, vous permet de choisir votre catégorie de prédilection : aventure à pied, shoot au gun ou passage en voiture, à vous d'exploser les scores et de vous défouler sans vous soucier du scénario. Le mode Practice, quant à lui, vous permettra de vous préparer au mode Movie. Il ne restera plus qu'à régler les différentes options audiovisuelles, très complètes.



Les phases de shoot sont toujours de grands moments de détente.

Le lance-flammes est une bénédiction. Sa portée n'est pas très grande, mais ses dégâts sont imparables.

Ce passage est d'un goût plus que douteux. Il faut électrocuter un pauvre bougre attaché sur une chaise.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : N-SPACE
- Éditeur : FOX INTERACTIVE
- ACTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : -

PRESENTATION	*Une intro sèche. Des menus de sélection clairs, sans fioritures.*	60%
GRAPHISMES	*A peine mieux que ceux du premier volet.*	75%
ANIMATION	*Les mouvements des protagonistes manquent de fluidité.*	78%
MUSIQUE	*Des thèmes bien barbares, style Haider l'Autrichien.*	80%
BRUITAGES	*Gun bien rendu. L'ambiance générale manque de punch.*	83%
DUREE DE VIE	*Quelques bonnes sensations.*	85%
JOUABILITE	*Les commandes répondent parfois difficilement.*	82%

INTERET 82%

Seuls les passionnés de Die hard seront attirés par ce soft bourrin et sans saveur.

d'or CONSOLES+

Medi

Lorsqu'un jeu cartonne dans le monde, il est certain d'en voir débarquer la suite. Medievil, qui avait été acclamé par tous les joueurs, ne déroge pas à la règle. Mais, comme on le dit souvent, les suites ne sont pas toujours à la hauteur. Et cette fois-ci?

Après avoir envoyé l'ignoble Zarok en enfer, sir Daniel Fortesque retourne vers son tombeau afin de goûter au repos éternel. Mais, comme la légende le dit, lorsque le Mal reviendra sur Terre, Daniel se réveillera pour nous sauver, et c'est justement ce qui arrive. Sir Palerthone vient de mettre la main sur les premières pages du grimoire de Zarok. Ce qui réveille tous les morts, y compris sir Fortesque, qui a été déplacé de son tombeau et emmené dans un musée londonien. Grâce à ses deux amis, un fantôme et un savant fou (un peu vicieux), il doit empêcher le monde de tomber dans le chaos.

Londres et ses calèches

Cet épisode se déroule environ cinq siècles après le premier. Dan se retrouve à Londres, et les choses ont bien changé. Les chevaliers en armure ont laissé place aux gentilshommes. Les places visitées sont les répliques des célèbres quartiers londoniens. Les constructions de styles néo-gothique ou néo-classique se mélangent avec les dernières créations industrielles et les machines à vapeur. Par exemple, le jeu débute au Victoria and Albert Museum, un musée ouvert en 1852 et situé au sud de Kensington. Par la suite, vous devrez vous rendre à Greenwich Village et à White Chapel, où vous aurez peut-être la "malchance" de rencontrer Jack l'Eventreur en personne.

Toujours mieux

Faire toujours mieux. Telle est la devise adoptée par les développeurs basés à Cambridge. Comme dans l'aventure précédente, Daniel peut utiliser une kyrielle d'armes. Pour plus de facilité dans le changement d'équipement, il est possible d'enregistrer deux objets différents, afin de passer de l'un à l'autre par une simple manipulation (Carré + L1). Pour les armes de jet, l'aura verte vous suit toujours, et fonce sur les ennemis, ce qui facilite la visée. Notre beau chevalier squelettique bénéficie d'un plus grand nombre de mouvements. En plus de pouvoir charger son arme, il est désormais capable de grimper sur des échelles et des plantes. Par une simple pression d'un bouton, il est possible de "straffer", c'est-à-dire de marcher en crabe comme dans les Doom-like. Maintenant, Fortesque peut se séparer de sa tête et s'en servir pour énormément de choses. Lorsque vous voyez des petites entrées, il faudra y déposer son crâne pour voir ce qui se passe de l'autre côté. Si vous posez sa tête sur un autre corps, il pourra le diriger et utiliser ses compétences.

Très plates-formes

Dans ce nouvel épisode, les passages de plates-formes sont vraiment nombreux. Pour atteindre des objets (les calices généralement) ou des leviers, il faut souvent sauter sur des planches ou des feuilles géantes. Par moments, ces passages sont obligatoires pour avancer. D'autres vous permettent de récupérer des objets d'ordre secondaire (nourriture, munitions, nouvelles armes...). Mais les énigmes à résoudre sont toujours en nombre. L'arrivée de la Playstation 2 ne sonne pas le glas de son aînée. Et avec des jeux de cet acabit, la Playstation vivra encore très longtemps.

HELP !

Dès les premières minutes de jeu, on se retrouve coincé bêtement devant une porte. Switch, par exemple, est resté bloqué pendant deux jours sans savoir quoi faire. Il faut tout le temps explorer les niveaux à la recherche d'objets, et les utiliser au bon endroit.

Pour continuer sa route et quitter le musée, il faut tirer avec le canon.

Allez dans le jardin à gauche. Au fond, il y a un coffre (bien dissimulé) avec à l'intérieur un boulet de canon.

Pour mettre en marche ce drakkar volant, il faut trouver un soufflet pour entretenir la flamme.

Descendez dans l'observatoire, et, avec les leviers, dirigez l'électroaimant qui plongera récupérer l'objet.

Il faudra souvent passer en vue subjective pour repérer des passages dissimulés et des codes.

Evil 2

AVIS OUI !

KAEL

Medievil 2 est un jeu vraiment rafraîchissant. Les graphismes sont vraiment bien faits et les musiques enchantent. De plus, l'humour "so British" donne vraiment envie d'aller plus loin. Le jeu est difficile de par ses énigmes toujours plus tortueuses. Par contre, le pad analogique est obligatoire, si vous voulez profiter de l'excellente jouabilité. Si vous ne deviez acheter qu'un titre, c'est celui-ci. Il prouve à lui seul que la Playstation est en pleine forme.

VOLTE-FACE

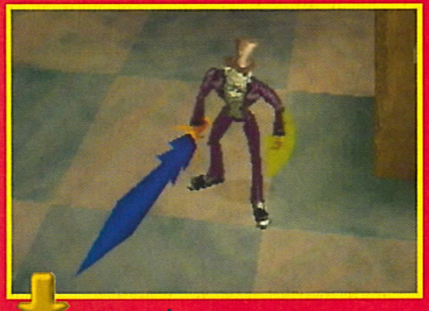
Sir Daniel doit souvent prendre l'apparence de quelqu'un d'autre. Que ce soit pour passer dans des trous de souris ou pour battre un colosse, il devra sans cesse jouer les caméléons.

Le boxeur

Avec une telle carrure, ce gros balèze en face de vous n'a qu'à bien se tenir

La main

Avec la main, on peut accéder à des endroits bloqués. Il faut sans cesse regarder en direction des murs pour essayer de trouver la petite entrée.



Le gentleman

Pour rentrer dans les clubs, il faut une tenue très VIP. Ainsi vêtu, toutes les portes s'ouvrent.

L'armure d'or

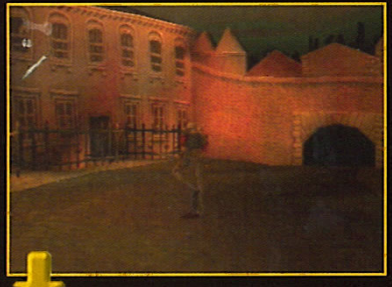
Comme les Chevaliers du Zodiaque, lorsque Sir Dan fait acte de bravoure, il obtient une magnifique armure d'or.

Dans le cirque, vous allez assister à des effets inattendus. Cette route tourne, ce qui vous perturbe un peu.

A l'instar de Crash Bandicoot, sir Dan doit éviter de se faire écraser.

DANS LA PEAU DE TIM BURTON

Les décors sont époustouflants. Toute l'aventure se passe dans un univers féerique directement inspiré de l'univers de Tim Burton comme "L'Etrange Noël de M. Jack", "James et la Pêche géante", ou "Beetle Juice".



Les immeubles ne possèdent pas d'angles droits et donnent ainsi plus de volume aux niveaux.

Les niveaux se passent généralement de nuit. Comme si toutes les choses paranormales arrivaient lorsque le monde dort.

Les couleurs sombres donnent un aspect effrayant au jeu.

MediEviL 2

LA TECHNIQUE DU HÉROS

Les ennemis sont vraiment très nombreux. Pour les vaincre, il faut utiliser une technique différente pour chacun. La plupart sont logiques, mais il faut quand même y penser. De plus, votre ami le fantôme vous donnera de temps en temps des indices précieux. Écoutez-les bien et attaquez.

Le dinosaure

Pour le battre, il faut attendre qu'il utilise son petit cerveau pour envoyer des ondes. Montez sur son dos, et frappez sa tête à coups d'épée.

Les momies

Ces êtres momifiés craignent le feu. Avec la torche, un seul coup suffit. Dès qu'ils flambent, sauvez-vous et attendez qu'ils "s'éteignent pour toujours".

Les Imps

Ces bestioles étant rapides, il faut anticiper leurs mouvements et les matraquer avec le marteau. Normalement, un coup suffit.

Les oiseaux

Les oiseaux volent (normal). Pour les tuer, utilisez l'arbalète et votre viseur vert. Lorsque vous les touchez, ils émettent un cri, et on peut les voir criblés de flèches.

Les citrouilles vampires

Pour les battre, une seule technique, le lancer de haches. Il ne faut jamais vous trouver trop près de ces créatures, ce serait la mort assurée.

Ce ne sont plus les gargouilles qui vendent des munitions pour vos armes. C'est désormais ce petit personnage à l'allure patibulaire.

IL EST FOU CE SAVANT

Vu que sir Daniel Fortesque trône désormais dans le hall des héros, il n'a plus besoin de s'y rendre. Cette fois-ci, à la fin de chaque niveau, vous rendrez visite à Hamilton Kift, un savant qui vous prodiguera des conseils importants. Si vous lui donnez les calices que vous récupérez, il vous offrira une nouvelle arme.

C'est ici que se trouve le repaire secret du savant fou. Les inventions qui vous entourent montrent à quel point il est obstiné dans ses recherches.

Entre chaque niveau, le savant vous donnera des indices pour la suite de l'aventure.

C'est là que vous devez choisir le lieu où vous souhaitez vous rendre. Il est possible d'avoir un briefing avant de commencer.

ARMES ET ANACHRONISME

Pour vaincre les hordes d'ennemis toujours plus gros et méchants, il faut posséder l'équipement adéquat. Dans Medievil 2, Dan possède des armes très variées, et de différentes catégories : armes de poing, armes qui utilisent des munitions, et divers objets. On trouve même une mitrailleuse.

Le pistolet

C'est la première arme que vous trouverez. Elle n'est pas très puissante, mais a une longue portée.

La mitrailleuse

Cette arme est l'une des plus violentes du jeu. Elle est également anachronique.

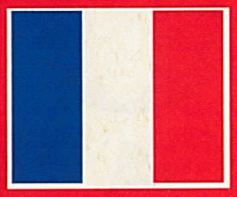
Le bouclier

Cet objet est nécessaire pour se protéger. Selon sa matière, il s'use plus ou moins rapidement. Ce n'est que vers la fin que vous en trouverez un en or.

La hache

Voilà une arme redoutable. Elle peut être gardée en main, ou lancée comme un boomerang, tranchant tous ceux qui croisent sa trajectoire.

De nombreux petits jeux vous attendent. Ici, il faut aplatir les ennemis le plus rapidement possible. A la clé, de jolis cadeaux.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : SCEE
- Éditeur : SCEE
- AVENTURE
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 90%

L'épilogue du premier volet. Des menus clairs et bien agencés.

GRAPHISMES 92%

Le jeu est encore plus fin et détaillé. Les effets de lumière ont été retravaillés.

ANIMATION 89%

La démarche de sir Dan est hilarante. Chaque perso se déplace différemment.

MUSIQUE 94%

Envoûtante. Les mélodies collent parfaitement à l'ambiance des niveaux.

BRUITAGES 88%

Des dialogues en français rigolos. Les armes de jet font très "cartoon".

DUREE DE VIE 93%

Des énigmes difficiles. Pour le finir à 100 %, il faut revenir en arrière.

JOUABILITE 88%

Le personnage se déplace facilement à condition d'avoir un pad analogique.

INTERET 95%

Plus long, plus beau, plus fun, Medievil 2 est une suite à la hauteur. Un réel bonheur et un hit incontournable.

Mégahit

TOMB RAIDER
LA REVELATION FINALE™

Après la Playstation et le PC, la Dreamcast accueille à son tour la belle Lara Croft. En adaptant ce Tomb Raider 4 sur la console de Sega, Core va sûrement faire plaisir aux amateurs de melons haute-définition...

Lorsque l'on inspecte les alentours en bougeant la caméra, Lara devient légèrement translucide pour ne pas gêner le joueur.

Mis à part les graphismes et quelques détails mineurs, Tomb Raider 4 sur Dreamcast est en tout point identique à la version Playstation : même histoire, même aventure, les énigmes et les niveaux ont aussi été conservés. Bref, seuls les accros à Lara auront envie de rejouer à ce titre. Certes, la qualité visuelle est nettement meilleure, les capacités de la console augmentent la finesse de l'ensemble des décors et des personnages, et les effets de lumière gagnent aussi en intensité. Lara est un peu mieux modélisée et, à la différence de la version PS, son ombre la suit partout. Un très bel effet visuel variant avec l'angle et l'intensité de l'éclairage. Mme Croft est toujours capable d'effectuer un très grand nombre de mouvements, cependant son attitude générale rappelle encore un peu trop à certains moments celle d'un robot... Le pad Dreamcast étant différent de celui de la Playstation, les touches ont été reconfigurées, et il faut reconnaître que la jouabilité est légèrement meilleure. Fini les manipulations avec R et L, la croix directionnelle sert à se déplacer rapidement, et le joystick analogique à se mouvoir lentement avec précision.

Un fond inchangé

Lara est toujours aux prises avec le Pr von Croy et doit récupérer l'amulette d'Horus... Le nombre de niveaux reste donc inchangé, soit, au total, une trentaine de lieux différents à visiter, avec à chaque fois les mêmes épreuves et petites énigmes que dans la version PS. Les soixante-dix secrets eux aussi sont toujours là et n'ont pas changé de place... De même, le système de sauvegarde est heureusement conservé. On peut donc mettre en mémoire sa partie à n'importe quel moment.

Quelques regrets

On pourra peut-être regretter que des petits ajouts n'aient pas été faits, comme, par exemple, de nouvelles armes ou de nouveaux agresseurs ; ils auraient pu créer quelques petites surprises aux joueurs qui ont déjà triomphé de la version PS ou PC... Mais bon, il s'agit d'une simple adaptation mettant en valeur la qualité visuelle du jeu. C'est donc un bon Tomb Raider, avec les ingrédients qui ont fait le succès des titres précédents. Les amateurs du genre devraient être comblés.

AVIS OUI, MAIS...

Le visuel met d'emblée la pression. C'est beau, fin, et coloré. Le maniement a fait des progrès, notamment grâce à l'utilisation astucieuse du pad Dreamcast, mais Lara reste encore un peu capricieuse à certains passages. Bon, pour ceux qui ont une DC et qui n'ont pas joué à l'une des deux autres versions (PS ou PC), le jeu en vaut la chandelle... à condition d'aimer le genre. Eh oui, c'est avant tout un Tomb Raider, avec ses qualités et ses défauts, et même ses bogues... Ce qui est très décevant sur Dreamcast.

ZANO

La plupart des décors sont très réussis, et l'impression de relief à l'arrière-plan est très bien retranscrite.

Tel Jésus, Lara marchera sur l'eau lors de son aventure. Une étrange magie sévit dans ces monuments égyptiens...

PLEIN LES YEUX

Les graphismes de la version PS étaient déjà d'un très bon niveau. Mais là, les performances de la Dreamcast placent la barre nettement plus haut. Les textures sont fines et précises, et certains jeux de lumière sont particulièrement réussis. L'ambiance y gagne considérablement, et chaque lieu possède une atmosphère et un caractère propres.

Au cœur des pyramides, les lumières sont rougeâtres... Sang ou feu ?

Les lumières se reflètent sur l'eau et donnent cette lueur bleutée.

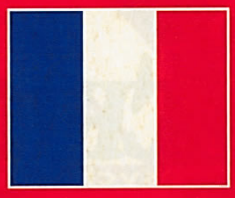
Sous l'eau aussi l'effet est saisissant. La lumière filtrée et les bruits sourds des mouvements de Lara... On s'y croirait.

En extérieur, les rayons du soleil couchant croisent souvent l'objectif de la caméra.

AVIS OUI, MAIS...

Il est normal que les joueurs sur Dreamcast puissent jouer à Tomb Raider. Une compile des trois précédents volets n'aurait pas été une mauvaise chose. Enfin... Il faut avouer que le résultat est plutôt satisfaisant. Les graphismes honorent la machine et la profondeur de jeu est au rendez-vous avec des énigmes tordues à souhait et des séquences de plates-formes reservées aux plus chauds d'entre-vous !

SWITCH



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : CORE DESIGN
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE/ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : PROGRESSIVE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURU PURU
- Vibrations : MOYENNES

PRESENTATION 92%

De magnifiques cinématiques. Les menus et l'inventaire sont très simples à utiliser.

GRAPHISMES 94%

Du haut niveau, les décors sont superbes, et les effets de lumière hallucinants...

ANIMATION 83%

Quelques passages saccadés, et quelques bogues... Décevant pour la Dreamcast.

MUSIQUE 90%

Discrète aux moments opportuns, bien rythmée pendant l'action... Que du bon !

BRUITAGES 88%

Fouillés. Chaque arme a son explosion et un son annonce la présence d'un danger.

DUREE DE VIE 92%

Comme sur PS, beaucoup de niveaux et de secrets... Des heures de jeu...

JOUABILITE 85%

Plus évidente que sur PS, grâce à la croix directionnelle et au joystick.

INTERET 91%

Un excellent titre, très beau, qui reste, comme la version PS, un Tomb Raider avant tout...

PSYCHIC FORCE 2
Psychic force two

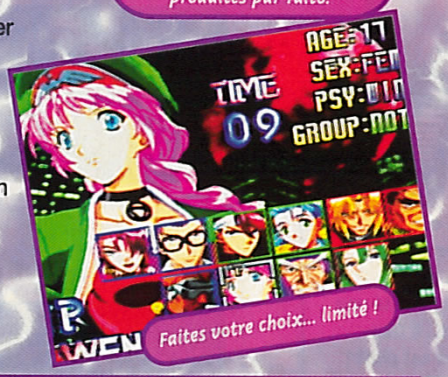
Sous le titre Psychic Force 2, on trouve l'adaptation sur Playstation du Psychic Force 2012 sur Dreamcast.

Combat d'écolières dans la cour de récréation.

La flèche du destin s'abat comme une épée de Damoclès.

Une vraie présentation sous forme d'animé a été ajoutée cette fois-ci, mais la qualité de compression laisse à désirer. Naturellement, la définition des personnages et des décors se détériore lors du passage sur Playstation. Les 10 personnages sont disponibles d'entrée de jeu. Hélas, aucun boss n'apparaît pour agrémenter le huitième et dernier niveau. On vous offre juste un changement de couleur du costume quand vous terminez le jeu. Au niveau des commandes, on trouve trois boutons d'attaque : forte, faible et spéciale. Un bouton de garde est présent, ainsi que les fonctions : champ de force, concentration de l'énergie psychique et déplacement rapide direct ou en esquive. La difficulté est réellement réglable sur 8 niveaux. Au minimum, l'adversaire devient carrément apathique. On peut aussi faire varier la taille du cube-arène de combat dans lequel lévitent les combattants. Côté menu principal, le mode Story vole au ras des pâquerettes, mais les personnages parlent enfin. Le mode Training s'avère, quant à lui, bien utile pour apprendre tous les coups spéciaux. Un peu plus original, le mode Psy-Expand propose des combats avec des restrictions. Vous apprendrez de nouvelles techniques d'attaque et vous gagnerez des points d'expérience pour customiser votre perso préféré. Au bout du compte, ce deuxième chapitre n'offre rien de nouveau sous le soleil. Il semble cependant mieux adapté à la Playstation qu'à la Dreamcast.

Le graphisme des personnages correspond à celui des deux OAV produites par Taito.



Faites votre choix... limité !

C'est le coup de foudre entre Patty et Might.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : JAPONAIS
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : TAITO
- Éditeur : JVC
- BASTON
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI
- Compatible : DUAL SHOCK

PRESENTATION 85%
Une intro et un générique de fin façon animé japonais.

GRAPHISMES 81%
Trop sombres ou trop colorés, ils manquent de finition.

ANIMATION 84%
Les corps à corps sont répétitifs. Les magies friment bien.

MUSIQUE 78%
Rien qui mérite un disque d'or, ni même de bronze.

BRUITAGES 80%
Simplistes. De plus, le jeu manque de voix digitalisées.

DUREE DE VIE 78%
On le termine vite. Le mode Psy-Expand occupe un peu plus.

JOUABILITE 83%
Il faut juste apprendre à bien gérer les distances.

INTERET 81%
Ce remake du premier épisode manque singulièrement de nouveautés.

AVIS NON !

L'ambiance japanimation n'est finalement pas très présente dans ce titre, malgré les DA en générique. Côté baston, ça manque de vraies Furies qui déchirent à l'écran. La partie shoot devient vite presque aussi répétitive que les coups au corps à corps. De plus, un personnage sonné ne se relève pas rapidement, ce qui signifie qu'il s'en prend plein les dents sans réagir, avant de retrouver ses esprits. Dans le genre jeu de baston non-traditionnel, je préfère encore Evil Zone version jap, moins jouable mais vraiment plus fun.

ARIOCH

Saga Frontier

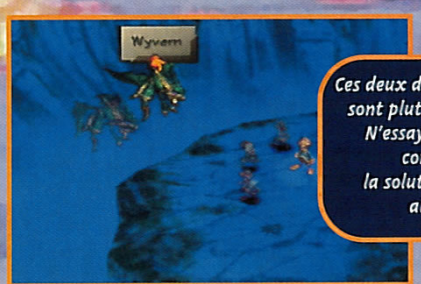
SaGa FRONTIER™ II

Saga Frontier II arrive bientôt en France... Le dernier RPG de Square, à mi-chemin entre un roman et un jeu de rôles, vous propose de suivre les aventures de deux jeunes hommes au destin peu commun...

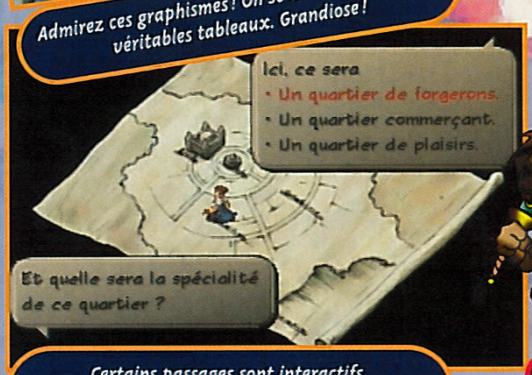
Ami des RPG, bonjour. Aujourd'hui, nous vous présentons Saga Frontier II, un jeu "original" comme Square sait si bien les faire. Cette fois-ci, l'originalité tient dans le déroulement du jeu. Vous suivrez Gustave XIII (le fils du roi) et Will (un chasseur de trésor) depuis leur prime jeunesse pour partager avec eux l'histoire de leur vie. Des dizaines de scènes, que le joueur observe en spectateur, présentent en détail l'enfance des deux amis. Une fois que vous avez le pad en main, l'aventure commence. Vous évoluez dans des décors d'une beauté renversante afin de remplir certaines quêtes. En général, vous devrez surtout effectuer des missions d'exploration: visiter des ruines, traverser une forêt... Et naturellement, c'est à ce moment que vous affronterez des monstres. Le système de combat, inspiré en partie du premier Saga Frontier, est au cœur du jeu. Il existe deux modes de combat. Un mode duel, dans lequel vous affrontez seul un ennemi, et un mode en groupe, au cours duquel vous affrontez plusieurs monstres. Au début du jeu, votre personnage ne dispose que de peu d'attaques. Mais au fil des combats, il apprendra de nouveaux coups pour terrasser ses ennemis plus facilement. Le plus intéressant dans les combats, c'est le système de Combos. En effet, lorsque votre groupe (eh oui, vous serez rejoint par des amis) attaque des monstres, vous pourrez combiner des coups pour élaborer des Combos qui augmentent considérablement votre force de frappe. Naturellement, au fil de l'aventure, vous trouverez des dizaines d'armes et de magies différentes, qui vous permettront de varier vos attaques et de vaincre la horde de monstres qui vous attend...

Lorsque vous êtes attaqué, le jeu vous propose un mode de combat en Duel, dans lequel vous affrontez seul l'ennemi. Si vous avez un perso balèze, c'est un choix intéressant.

Admirez ces graphismes! On se croirait devant de véritables tableaux. Grandiose!



Ces deux dragons, des boss, sont plutôt redoutables. N'essayez pas de les combattre, la solution se trouve ailleurs...



Certains passages sont interactifs. Par exemple, vous devrez construire une ville et décider de son aménagement.

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: -
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: SQUARESOFT
- Éditeur: SQUARESOFT
- RPG
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: OUI
- Compatible: -

PRESENTATION 70%
De belles images fixes, et un long texte.

GRAPHISMES 92%
Fabuleux. Pour les combats, on retrouve la classique 3D.

ANIMATION 94%
Excellente! Le perso a des tonnes de mouvements.

MUSIQUE 91%
Superbe, mais certains thèmes reviennent un peu trop souvent.

BRUITAGES 87%
Peu nombreux, mais de bonne qualité.

DUREE DE VIE 90%
De longues heures, si vous lisez tous les textes bien sûr!

JOUABILITE 83%
La maîtrise des Combos et des coups spéciaux est ardue.

INTERET 80%
Un très bon jeu pour les débutants, reposant, voire soporifique pour les habitués du genre.

AVIS OUI, MAIS...

J'avais adoré le premier Saga Frontier. Je me suis donc rué sur ce deuxième volet sans hésiter. Mais voilà, mis à part le titre (et une partie du système de combat), ces deux jeux n'ont rien à voir! Saga Frontier II se classe dans la catégorie des "roman-RPG". C'est-à-dire que vous serez face à des milliers de dialogues (fort intéressants si l'on rentre dans le jeu), qui augmentent artificiellement la durée de vie. Car il est également fort dommage que le jeu soit si facile. Pas d'énigmes, seulement des monstres à éliminer. Un titre idéal pour les débutants, mais qui devrait lasser les puristes.

CHEUB

The Nomad Soul

Sorti il y a quelques mois sur PC, The Nomad Soul avait fait parler de lui, notamment à la télévision, grâce à la bande-son du jeu, signée en partie par David Bowie. Le jeu arrive aujourd'hui sur Dreamcast et a gardé toute sa saveur. Garantie sans listériose.

Le scénario de Nomad Soul est très complexe. Tout commence à Omikron, une cité futuriste. Vous somnolez à votre bureau quand soudain surgit devant vous une entité extraterrestre, sortie tout droit de votre écran. L'alien vous demande de l'aide, car son monde est en grand péril. Mais pour accéder à sa dimension, vous devez placer votre âme dans le corps de l'extraterrestre. C'est chose faite dans un éclair de lumière bleue aveuglante. Quelques instants plus tard, de retour sur Omikron et dans un cri de douleur, vous réincarnez un corps qui n'est pas le vôtre : celui de Kay'l, flic de profession. Dans la peau d'un autre, vous allez mener une enquête fort étrange : de bar en bar, d'appartement en appartement, les indices dévoilent un à un l'intrigue.

L'avancée technologique des consoles de nouvelle génération permet de produire des titres qui se rapprochent de plus en plus des vrais jeux d'aventure et d'action en 3D. The Nomad Soul est une excellente introduction au genre, grâce à une solide intrigue et à un univers à l'ambiance futuriste parfaitement rendue. On avance en découvrant des objets cachés et en les utilisant aux bons endroits. C'est bien pensé et même les débutants dans le genre ne seront pas perdus grâce à une difficulté parfaitement dosée : un plan de la ville et des endroits à visiter est disponible à tout instant de la partie. Espérons qu'à l'avenir, les graphismes seront un peu plus soignés, tout du moins à la hauteur d'une console comme la Dreamcast.

Un petit repas avec votre femme, qui ne l'est pas vraiment, puisque vous n'êtes pas vous... Ça vous dit ?

A la morgue, vous découvrirez que le corps de votre ami policier cache de bien étranges choses sous ses ongles.

Avant de découvrir certains objets, il faut penser à fouiller tous les recoins d'une pièce et actionner certaines choses.

AVIS OUI !

The Nomad Soul est un très bon jeu d'aventure-action à l'intrigue parfaitement ficelée. Si l'on a un peu peur de se perdre en début de partie (l'univers à visiter est immense), on trouve rapidement ses marques et on se prend tout de suite au jeu. Notons aussi la très bonne qualité de la musique, signée Bowie (qui apparaît en personne lors de performances dans les bars que vous visiterez). Dommage que Nomad Soul pèche par ses graphismes qui ne sont pas toujours soignés : problème de textures, pixélisation...

NIICO

AVIS OUI !

Un jeu avec Bowie en guest-star, et qui s'est impliqué sans compter, c'est un véritable événement ! Et en plus, c'est français. Alors, soyons un peu chauvine, et saluons cette adaptation Dreamcast. L'idée de changer de corps pour se sortir de diverses situations est excellente, comme plein d'autres idées d'ailleurs. Par contre, quelques défauts récurrents aux jeux PC sont restés, comme la gestion très bizarre des sauts et des textures plaquées de façon étrange.

GIA

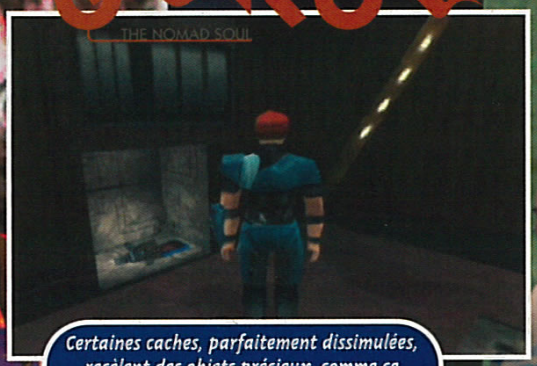
ACTION !

Nomad Soul propose des phases d'aventure, ainsi que des phases d'action. Du coup, la vue à la troisième personne se transforme parfois en vue Doom-like ou, encore, de profil pour certaines phases de baston.

Dans le supermarché infesté de gangsters, la vue devient subjective. Action à gogo, Waver en main.

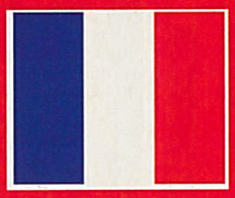
Les ennemis coriaces s'affrontent comme dans un jeu de baston, mais les coups proposés sont pauvres.

Enfin, il est parfois nécessaire de combiner deux objets pour débloquer une situation : ici du somnifère et une boisson chaude.



Certaines caches, parfaitement dissimulées, recèlent des objets précieux, comme ce nouveau flingue très puissant.

Anissa, une charmante danseuse, va se révéler être d'une grande aide pour la suite du jeu.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EIDOS
- Éditeur : EIDOS
- AVENTURE-ACTION
- 1 JOUEUR

- Contrôle : ASSEZ BON
- Difficulté : BIEN DOSÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (73 BLOCS)
- Compatible : -
- Vibrations : -

PRESENTATION 85%

De nombreuses cinématiques de qualité assez bonne. Textes et voix en français.

GRAPHISMES 80%

De qualité inégale. La Dreamcast nous a habitués à mieux.

ANIMATION 82%

Le personnage bouge de façon réaliste. Petite faiblesse du côté des sauts.

MUSIQUE 90%

On aime ou pas, mais la musique de Bowie est originale et de qualité.

BRUITAGES 89%

Les voix sont en français. Certains doublages font un peu "gnangnan".

DUREE DE VIE 89%

La difficulté est bien dosée et l'intrigue se dessine lentement. Très bien pensé.

JOUABILITE 85%

La prise en main est assez rapide. Mais pas de compatibilité au pad analogique.

INTERET 89%

Un gros travail a été fourni sur l'ambiance de ce bon jeu d'aventure et d'action. On regrette les graphismes parfois légers et la jouabilité perfectible.

VIRTUA COP 2

Après le terrifiant House of the Dead 2, voici de quoi régaler les pistoleros avides de jeux de tir made in Sega.

AVIS OUI, MAIS...

C'est un vrai plaisir de retrouver Virtua Cop 2 sur Dreamcast. L'action est toujours intense, et les péripéties ne manquent pas de piment. Quelques petites particularités ont été ajoutées. Le gun semble un poil moins précis que le gun Saturn, mais les sensations sont toujours bonnes, aussi bien seul qu'à deux. Les décors manquent un peu de détail et il n'est pas évident pour Virtua Cop 2 de s'imposer après House of the Dead 2. Mais les fanatiques de shoot et de Virtua Cop seront ravis de voir ce titre sortir sur la puissante Dreamcast.

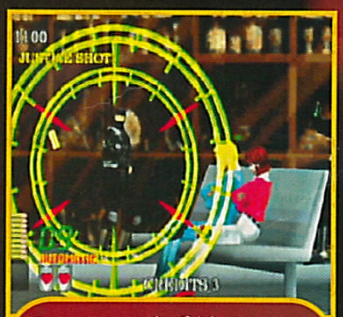
TOXIC

Cette nouvelle version de Virtua Cop 2 sur Dreamcast est l'exacte conversion du méga hit d'arcade de Sega, sorti il y a cinq ans maintenant. Les menus de sélection de l'écran principal proposent de participer au jeu d'arcade original et de paramétrer les options audiovisuelles. Il est important de bien calibrer le gun pour obtenir un tir précis. Les options sont en nombre réduit, mais l'essentiel est bien là pour offrir un confort de jeu optimal. On vous propose de choisir entre l'un des trois modes de la version arcade originale. Le mode Beginner est réservé aux débutants et propose une opposition réduite. Ce mode est idéal pour ajuster ses tirs et bien appréhender les mouvements des ennemis. Leur vitesse de réaction est réduite pour vous permettre de progresser dans les différents niveaux. Le mode Normal met en scène des ennemis plus motivés. Vos réflexes devront êtres affûtés pour éviter de canarder les pauvres civils perdus dans le décor. Le mode Expert réserve quelques situations particulièrement critiques. Les ennemis se déplacent à une vitesse supersonique et leur nombre va croissant d'une seconde à l'autre. C'est dans ce mode que vous trouverez un passage spécial Dreamcast avec ses assaillants extrêmement variés et accrocheurs. Au cours de votre partie, vous serez amené à utiliser des véhicules et à visiter bon nombre d'endroits afin de débusquer et d'éradiquer tous les terroristes qui vous font face. Le niveau de détails, bien plus satisfaisant que dans les versions Saturn, est en tout point identique à l'arcade. Quelques ajouts bien pimentés viennent même embellir l'ensemble, afin de ravir les amateurs du genre. Trois boss concluent votre parcours dans chacun des trois modes de jeu. Les cinq crédits de départ ne seront pas de trop pour venir à bout de tous les pièges et embûches qui vous attendent dans les différentes places fortes que vous visiterez. Le précalculé a cela de bon qu'il permet de se concentrer exclusivement sur la précision du tir, tout en profitant du décor qui défile.

Le comité d'accueil à la sortie de l'ascenseur est des plus hostiles.

Le boss de fin du niveau Expert est coriace. Visez le corps de la machine.

La mitraillette est efficace et fait de gros dégâts dans les rangs adverses.



Ce passage exclusif à la Dreamcast est assez délicat. Notez la variété des personnages qui vous agressent.

- Version : IMPORT
- Dialogues : -
- Textes : ANGLAIS

- Développeur : AM 2
- Éditeur : SEGA
- TIR
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT
- Sauvegarde : OUI (VM)
- Compatible : PURU PURU

PRESENTATION 60%
Des écrans simples et des couleurs chatoyantes.

GRAPHISMES 85%
Du bon travail, mais il existe bien plus fin sur la Dreamcast.

ANIMATION 85%
Très rapide. Les mouvements des agresseurs sont bien rendus.

MUSIQUE 85%
Des thèmes bien flashies et exotiques.

BRUITAGES 87%
Du gun, du gun et rien que du très bon gun.

DUREE DE VIE 83%
De belles surprises. Le jeu à deux est très agréable.

JOUABILITE 90%
Une fois le gun bien calibré, visez l'œil gauche !

INTERET 84%
Quelques bons moments de défoulement pur pour un jeu qui date un peu.

theme PARK WORLD

AVIS OUI

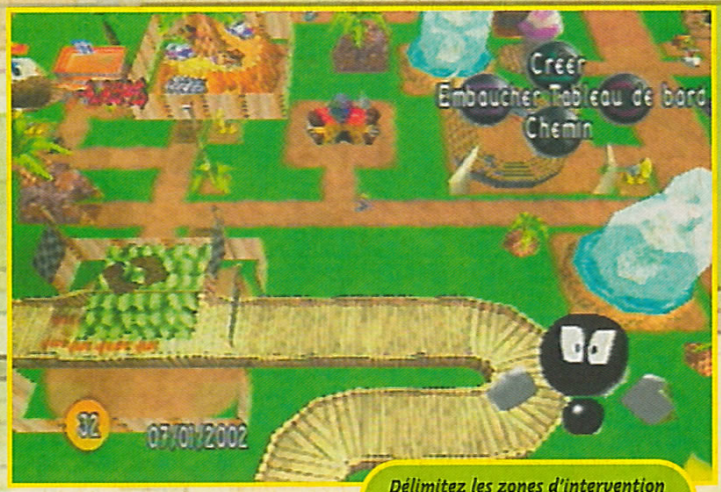
Dans le genre entraînement à la World Company, Theme Park World est un must! Vous apprendrez la gestion avec beaucoup d'humour et de cynisme. Les clients sont traités comme un troupeau de bœufs. L'esprit du jeu, vraiment immoral, est à prendre au quinzième degré, et j'adore ça! Par contre, les menus ne sont pas bien agencés. On a du mal à s'y retrouver, entre les statistiques du parc, les options des attractions, les infos du personnel et tous les autres paramètres. Dommage, car ce handicap accentue son côté confus.

GIA

La série des "Theme" continue son bonhomme de chemin. La Playstation va bientôt accueillir Theme Park World, une nouvelle suite toujours aussi inspirée.

C'est sur ce tableau que vous choisissez le parc à gérer.

Le principe de ce type de jeu n'est pas vraiment simple. Vous êtes un gestionnaire de parc d'attraction et votre but est de gagner le maximum de pognon possible. Pour cela, vous construisez, rénovez et gérez des parcs à thème. Au début, vous aurez le choix entre plusieurs types de parcs. Il y a ceux qui sont inspirés par la préhistoire, ceux plus centrés sur les rêves, l'horreur, et d'autres plus futuristes. Vous commencez avec celui de base et, quand vous gagnerez des Tickets d'or pour bonne gestion, d'autres seront accessibles. L'environnement change, mais le principe de la gestion reste le même. Pour réussir un parc d'attractions, il faut des manèges, des boutiques, des commodités, des toilettes, des buvettes et des circuits. Et pour que tout fonctionne bien, il faut engager le personnel adéquat, le payer suffisamment, et le former au bon moment. Et pour ne pas être dans le rouge, surveillez de près les comptes de votre société et placez le prix du ticket d'entrée au niveau optimal. Tout cela paraît un peu compliqué, mais on rentre rapidement dans le trip. De plus, des objectifs clairs sont donnés au début de chaque période. Une fois qu'ils ont été atteints, vous gagnerez des récompenses. Pour vous aider, une espèce de fourmi géante sur le côté vous prodigue des conseils utiles, même si elle radote souvent... d'autant plus énervant quand on ne trouve pas la commande adéquate pour arrêter ce moulin à paroles. Mais cela ne doit pas vous gâcher le plaisir de découvrir ce jeu très curieux et attachant.



Délimitez les zones d'intervention du staff pour améliorer l'efficacité!

Un parc à inspiration hantée, comme c'est charmant...

Quand vous installez des buvettes et des sandwicheries, pensez à mettre à proximité des toilettes et des poubelles...

- Version: OFFICIELLE
- Dialogues: FRANÇAIS
- Textes: FRANÇAIS

- Développeur: BULLFROG
- Editeur: ELECTRONIC ARTS
- GESTION
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde: OUI (5 BLOCS)
- Compatible: –

PRESENTATION 90%
Scène cinématique du début très délirante. On en redemande!

GRAPHISMES 85%
C'est coloré et les attractions sont détaillées comme il faut.

ANIMATION 90%
Temps de chargement corrects. Défilement des menus itou.

MUSIQUE 70%
Répétitive et gonflante à force. Essayez de jouer sans...

BRUITAGES 86%
A part les réflexions à deux balles de la fourmi, c'est correct.

DUREE DE VIE 92%
Ce jeu peut durer. Il suffit d'en comprendre le principe!

JOUABILITE 42%
L'interface n'est pas claire. On s'y perd vraiment au début.

INTERET 86%
Un excellent jeu de gestion, bourré d'humour et d'idées. On tombe sous le charme.

F1 2000

La fièvre monte dans les stands. Schumacher s'entraîne déjà à lever la coupe, Villeneuve est parti acheter des feuilles et Alesi consulte son petit carnet pour vérifier s'il a bien le numéro d'Europe Assistance. F1 2000 débarque sur Playstation et tout un univers avec lui.

Après une introduction qui nous propose d'assister à une succession de vraies images du monde de la F1, le menu principal permet d'accéder aux différents modes de jeu. Le mode Course immédiate s'adresse aux plus pressés. Vous choisissez un pilote parmi les plus grands noms de la saison officielle puis vous faites chauffer la gomme aux quatre coins du monde. Les réglages sont rapides, et il ne faut pas spécialement élaborer de stratégie pour participer à cette course immédiate. Il est possible de choisir sa grille de départ ou encore de sélectionner le mode Multijoueur pour affronter un adversaire humain. Le mode Time trial est réservé aux mordus de vitesse et autres fanas de virages pris à cent à l'heure. Le seul objectif de ce mode étant de réaliser les meilleurs temps au tour de circuit. Ces essais chronométrés servent de repère pour les courses officielles. Le mode de jeu Week-end vous propose de participer à une course dans des conditions similaires à un week-end de Grand Prix de la saison régulière. Participez aux essais pour bien repérer les virages et les lignes droites du circuit. Il faut réaliser un bon temps lors des qualifications pour figurer en bonne place

Vos opposants ne vous feront aucun cadeau. Evitez le contact direct avec les autres voitures.

La vue intérieure procure des sensations extrêmes, mais n'est pas idéale pour anticiper les trajectoires.

Le mode 2 joueurs n'est pas particulièrement réussi. L'animation y est vraiment mauvaise. Reste quelques belles sensations à deux.

AVIS OUI !

Ce F1 2000 est un bon jeu de formule 1. La prise en main est très rapide et les nombreux réglages, simples et complets, lui procurent une grande richesse. La réalisation générale est de bonne qualité, seules des couleurs un peu fades et une animation pas assez fluide gâchent le plaisir. Il n'en reste pas moins que l'intelligence artificielle des pilotes est assez fine et que la sensation de vitesse décoiffe vraiment. Ce F1 2000 s'adresse aux puristes comme aux amateurs de jeu d'arcade. Le mode Multijoueur souffre d'une réalisation un peu juste, c'est d'ailleurs le seul petit défaut.

TOXIC

sur la grille de départ. La course est le point culminant de ce week-end de feu et propose un challenge variable selon la difficulté choisie parmi les quatre niveaux différents. Les arrêts aux stands prennent une importance toute particulière et il faudra trouver une stratégie de course adéquate pour chacun des circuits. Le mode Saison est particulièrement complet et fait la part belle aux réglages. Selon les capacités de votre voiture et de votre pilote, vous devrez adapter les paramètres pour optimiser les performances de votre bolide. Il faut savoir gérer les courses sur l'ensemble de la saison régulière. Seul compte le classement final. Les options de ce F1 2000 sont très complètes et offrent une grande et belle liberté d'action. Les menus sont clairs et simples. L'ensemble des paramètres de la partie sont réglables à souhait. Ainsi, les options audiovisuelles, tout comme le réalisme du jeu pourront être adaptés selon les vœux du joueur.

Les graphismes sont fins et détaillés. Certaines parties des circuits méritent le coup d'œil.

Les accrochages ne sont pas rares. La gestion des dégâts est délicate.

AVIS OUI !

F1 2000 possède de bons arguments pour les amateurs de F1 sur console. D'abord, il y a la licence officielle qui permet de retrouver les vrais pilotes, mais ce sont surtout les sensations au pad qui méritent qu'on s'y attarde. Grâce aux aides au pilotage, on fait son apprentissage de la F1 progressivement et astucieusement. Ensuite, on peut s'exprimer pleinement et profiter du pilotage technique mais réaliste. Bon, il y a quelques problèmes d'animation, mais la qualité graphique du titre est d'un bon niveau. Bref, si vous aimez la F1, vous devriez en être satisfait...

ZANO

LA COURSE DANS TOUS SES ÉTATS

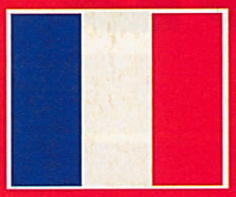
Pour gagner un Grand Prix, il ne faut rien laisser au hasard. Voici quelques phases importantes et autres moments clés. N'oubliez jamais qu'il faut rester maître de ses émotions et de ses gestes pour réussir à contrer les attaques d'un Schumacher ou les pointes de vitesse d'un Hakkinen.

Le départ est toujours un moment de grande tension. Il est important de bien réussir votre qualification. Une bonne place sur la grille de départ facilite la stratégie de course.

La maîtrise des techniques de freinage est un passage important pour accéder à la victoire. Utilisez les tours d'essais pour bien apprendre.

Les arrêts au stand doivent être rapides et correspondre à un véritable besoin. La gestion d'avant-course prend toute son importance.

Les moments d'après-course vous permettront de revivre quelques passages très chauds de la course. Installez-vous confortablement dans votre fauteuil.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : EA SPORTS
- Éditeur : ELECTRONIC ARTS
- SIMULATION DE F1
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : BON
- Difficulté : ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : 4
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : -

PRESENTATION 80%

De vraies images de vrais pilotes qui bougent vraiment bien !

GRAPHISMES 88%

Le jeu en solo possède une bonne réalisation. Le mode 2 joueurs déçoit.

ANIMATION 87%

L'impression de vitesse est bien rendue, mais manque un peu de fluidité.

MUSIQUE 60%

Rien de très original, des thèmes un peu pompeux...

BRUITAGES 88%

Les vrombissements des moteurs sont réalistes et changent selon la vue choisie.

DUREE DE VIE 90%

Le mode Saison vous tiendra en haleine de longues heures durant.

JOUABILITE 90%

Les commandes répondent à la moindre sollicitation.

INTERET 88%

F1 2000 propose des challenges relevés et intéressants. En mode 1 joueur, cette simulation est particulièrement réussie et complète.

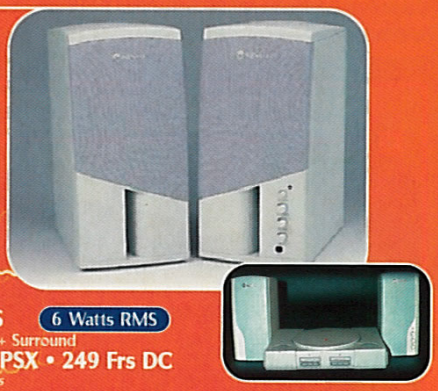
CD SERVICE

Le N°1 des enceintes pour consoles en France

KINYO

Livraison possible sur toute l'Europe
Tél. de l'étranger : 00 33 4 79 61 04 50
Nos prix comprennent le transport en recommandé et l'assurance pour la France
Tous nos modèles sont garantis 1 an

METTEZ DES WATTS SUR VOTRE CONSOLE !



PS 315 S — 6 Watts RMS
2x3 Watts + Surround
229 Frs PSX • 249 Frs DC
Port Compris

PS 515 S — 10 Watts RMS
2x5 Watts + Surround
289 Frs PSX • 309 Frs DC
Port Compris

PS 71 S — 20 Watts RMS
2x10 Watts + Surround
359 Frs PSX • 379 Frs DC
Port Compris

Les systèmes accoustiques KINYO sont à la base destinés au monde informatique PC & MAC. Les enceintes actuellement disponibles dans le commerce ne sont pas directement compatibles avec les consoles de jeux.

La connectique a donc été revue par nos soins, nous avons de plus choisi de vous proposer une gamme complète ayant un rapport qualité/prix exceptionnel.

Nos prix comprennent le transport en recommandé, l'assurance, la livraison avec la connectique rendant compatible notre gamme à votre console de jeu préférée.

CD SERVICE • 10, avenue Saint Simond • 73100 AIX-LES BAINS • Tél. : 04 79 61 04 50

TRANSGAMES Toutes les marques citées et les images utilisées appartiennent à leurs propriétaires respectifs. CD SERVICE n'est soutenu et n'est affiliée à aucune marque, n'a pas de sponsor et n'a aucun contrat avec les éditeurs de jeux.

CD SERVICE

10, avenue St Simond 73100 AIX-LES-BAINS - TÉL. : 04 79 61 04 50

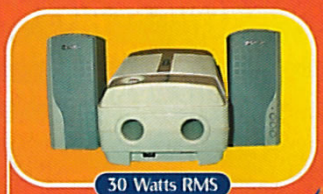
La puissance

16 Watts RMS

SW 7352
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 10 Watts
399 Frs PSX
419 Frs DC
Port Compris

21 Watts RMS

SA 4315
Satellites 2x3 Watts
Subwoofer 15 Watts
479 Frs PSX
499 Frs DC
Port Compris

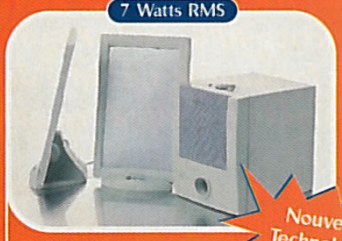


30 Watts RMS

Le Gros Son

SA 1031
Satellites 2x5 Watts
Subwoofer 20 Watts
449 Frs PSX • 469 Frs DC
Port Compris

7 Watts RMS



Nouvelle Technologie

SW 201
Satellite Extra-plat 2x1 Watt
+ Subwoofer 5 Watts RMS
299 Frs PSX • 319 Frs DC
Port Compris

TOUTES CES ENCEINTES SE BRANCHENT DIRECTEMENT SUR VOTRE CONSOLE

10 Watts RMS

4 couleurs inclues

SW 210 C
1 subwoofer
+ 2 satellites
livrés avec 4 lots de facades
couleur interchangeables par clips
329 Frs PSX • 349 Frs DC
Port Compris

Produits Edectic Video Games

PC JOYDAPTER
Connectez vos manettes et volant PSX
à votre PC sur port USB

DREAMCAST JOYDAPTER
Connectez vos manettes
et volant PSX
à votre DREAMCAST
229 Frs
Port Compris

www.startgames.com

Carte Mémoire pour Dreamcast NEXUS 4 MB
Avec câble pour relier à un PC,
4 fois plus puissant que le VMS
259 Frs
Port Compris

A retourner avec votre réglement à CD SERVICE VPC • 10, av. Saint Simond • 73100 Aix-les-Bains

		Quantité			Quantité			Quantité
PS 315 S PC*	209Frs		SA 1031 PC*	429 Frs		PC JOYDAPTER	229 Frs	
PS 315 S PSX	229 Frs		SA 1031 PSX	449 Frs		DC JOYDAPTER	229 Frs	
PS 315 S DC	249 Frs		SA 1031 DC	469 Frs		NEXUS 4 MB DC	259 Frs	
PS 515 S PC*	269 Frs		SW 7352 PC*	379 Frs		VIBREUR DC	139 Frs	
PS 515 S PSX	289 Frs		SW 7352 PSX	399 Frs		MODCHIPS DC	299 Frs	
PS 515 S DC	309 Frs		SW 7352 DC	419 Frs		JOYSTICK AVION PSX	199 Frs	
PS 71 S PC*	339 Frs		SW 201 PC*	279 Frs				
PS 71 S PSX	359 Frs		SW 201 PSX	299 Frs				
PS 71 S DC	379 Frs		SW 201 DC	319 Frs		Total		
SA 4315 S PC*	459 Frs		SW 210 C PC*	309 Frs				
SA 4315 S PSX	479 Frs		SW 210 C PSX	329 Frs				
SA 4315 S DC	499 Frs		SW 210 C DC	349 Frs				

* LIVREES AVEC LA CONNECTIQUE UNIQUEMENT POUR PC OU MAC

❑ Chèque ❑ Mandat ❑ Contre-remboursement (+20Frs)

❑ CB n° _____ Valable jusqu'au _____

Signature obligatoire
(des parents ou du tuteur pour les mineurs)

Nom : ..... Prénom : .....

Adresse : .....

Code Postal : ..... Ville : ..... Tél. : .....

Conformément à la loi informatique et libertés n°78.17 du 6 janvier 1978, vous disposez d'un droit d'accès et de rectification aux données vous concernant

Vandal Hearts II

Vandal Hearts II aurait pu n'être qu'une étoile de plus dans la galaxie des tactics-RPG, mais Konami en a décidé autrement. En modifiant en profondeur le système de combat, il a fait de son dernier jeu une comète qui effraiera ou émerveillera ceux qui la verront passer.

Basé sur une histoire relativement classique (vous êtes un paysan qui se rebelle contre le pouvoir aristocratique et qui entre en guérilla contre lui), ce jeu apporte au genre des innovations remarquables. Alors que Vandal Hearts était un concentré de ce qui se faisait de mieux à l'époque (changement de classe des personnages, combats tour après tour), voilà que Vandal Hearts II innove complètement. Mais avant

Yuri s'amuse à empoisonner avec son maillet ce pauvre insecte sans défense. Voilà une technique spéciale qui risque d'être fort utile.

Voici la carte qui vous permet de vous déplacer d'un endroit à un autre. Les lieux que vous avez déjà visités sont indiqués en vert, et la marque orange indique l'endroit où vous devez vous rendre pour avancer dans le scénario.

Dans les villes, vous trouverez des boutiques où vous pourrez acheter tout l'équipement nécessaire. N'hésitez pas à dévaliser les armes, elles vous serviront toutes tôt ou tard.

Tout au long du jeu, votre aventure sera entrecoupée de saynètes qui vous permettront de découvrir l'histoire petit à petit.

AVIS OUI !

Au début, on est plutôt déstabilisé par le nouveau système de combat proposé dans ce Vandal Hearts II. On a l'impression que l'ennemi se déplace au hasard et qu'il est impossible de savoir où il va aller. Mais dès que l'on comprend les principes du jeu, tout change ! Le système des magies incorporées aux armes est lui aussi agréable : on peut passer d'un groupe de guerriers à un groupe de magiciens en un clin d'œil. Je regrette juste les graphismes basiques, mais à part cela, VH II est un très bon "tactics"...

CHEUB

de décrire les changements qu'apporte H II, parlons d'abord de la seule chose classique du jeu : le scénario. L'histoire se passe dans un monde médiéval fantastique et vous incarnez un jeune paysan. Ce jeune homme, à la suite d'événements plutôt macabres (il a assassiné un noble), forme un groupe de rebelles qui va lutter contre la tyrannie ambiante.

Des combats vraiment tactiques...

Vandal Hearts II se démarque des "tactics" classiques par deux points. D'abord, les combats ne se jouent pas tour après tour, mais en simultané avec l'ennemi. C'est-à-dire que lorsque vous déplacez un personnage, l'ordinateur déplace un monstre en même temps. Ce simple changement modifie radicalement les tactiques habituelles de combat. En effet, les déplacements des monstres sont plutôt prévisibles : ils attaqueront généralement la cible la plus faible se trouvant à leur portée, et frapperont toujours par-derrière ou sur les côtés s'ils le peuvent. Sachant cela, vous devez deviner où va aller le monstre, vous déplacer et le frapper. Si vous jouez bien, cela aura deux effets : non seulement le monstre frappera dans le vide, mais en plus vous lui taperez dessus ! Notez que si vous calculez mal votre coup, c'est l'inverse qui peut se produire... C'est un système très original, qui aura ses détracteurs, mais qui au fond apporte un peu de nouveauté dans ce genre très classique

... et des armes intelligentes

La deuxième innovation du jeu, c'est que ce sont les armes de vos personnages qui renferment des pouvoirs. Magies,

techniques spéciales, tout cela est appris par les armes, comme si elles étaient douées d'intelligence. Si vous avez un guerrier et que vous lui mettez un bâton de mage entre les mains, ce dernier deviendra magicien. Ainsi, tous vos personnages ont accès à toutes les classes du jeu, ce qui vous permet de changer les caractéristiques (et les tactiques) de votre groupe en quelques instants.

Spéciales

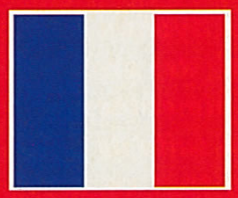
Vous l'avez sûrement remarqué, on parle de magie et de techniques spéciales.
En effet, les armes possèdent des pouvoirs tels que le crochetage de serrure (idéal pour ouvrir ces gros coffres qui traînent çà et là)...
Le seul défaut de ce système est que si vous loupez une arme, vous loupez par la même occasion des pouvoirs qui auraient pu se révéler très utiles.

AVIS OUI !

Inconditionnel des "tactics", je me suis régalé avec cette suite. La principale innovation (le déplacement simultané d'un joueur de chaque camp) est tout d'abord déconcertante, mais elle offre des possibilités stratégiques très intéressantes, vous obligeant à anticiper les actions de l'adversaire. Bien que pouvant choquer les puristes, les magies et les classes liées aux équipements renouvellent le genre. Malgré des graphismes moyens et une traduction douteuse, H II s'impose comme l'un des meilleurs jeux de ce type, même s'il est loin du génial Final Fantasy Tactics.

AHL

La technique permettant de dévérouiller les coffres est très utile. Vous l'obtiendrez en utilisant un couteau.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : -
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : KONAMI
- Éditeur : KONAMI
- TACTICS
- 1 JOUEUR

- Contrôle : BON
- Difficulté : TRES ÉLEVÉE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (2 BLOCS)
- Compatible : -
- Vibrations : -

LE SECRET DE LA RÉUSSITE

Comme vous l'aurez compris en lisant le test, les combats ont changé et demandent maintenant une dose de tactique (et non pas de chance, comme on pourrait le croire) plutôt élevée. Voici, en images, un exemple simple de la façon dont fonctionnent les combats.

Prenons, par exemple, ce monstre. Il peut se déplacer pour aller devant Yuri. Comme c'est la seule solution qu'il a pour attaquer un des héros, c'est obligatoirement ce qu'il fera.

Comme vous savez où va aller le monstre, vous déplacez Yuri pour qu'il se retrouve à côté de l'endroit où le monstre va attaquer et vous frappez à cet endroit.

Gagné ! Le monstre est allé là où vous l'aviez prévu, et il se prend un coup sur la tête.

De plus, comme Yuri a bougé, le monstre frappe dans le vide. Facile, non ?

PRESENTATION 62%
Une courte intro vous montre l'attaque d'une ville. Pas de cinématique..

GRAPHISMES 80%
Ils n'ont pas vraiment évolué depuis le premier volet. Dommage.

ANIMATION 75%
Rien de fantastique. Les graphismes et les animations n'ont pas changé.

MUSIQUE 72%
Des thèmes qui se veulent d'ambiance, mais qui sont très lourds.

BRUITAGES 69%
Pas grand-chose à dire dessus, si ce n'est qu'ils sont très moyens.

DUREE DE VIE 90%
Une durée de vie classique, qui dépendra beaucoup de votre qualité de tacticien.

JOUABILITE 95%
Parfaite. Les menus sont clairs, et les curseurs, bien visibles sur le terrain...

INTERET 92%

Malgré sa réalisation moyenne, ce jeu est un excellent "tactics" qui devrait plaire aux amateurs du genre.

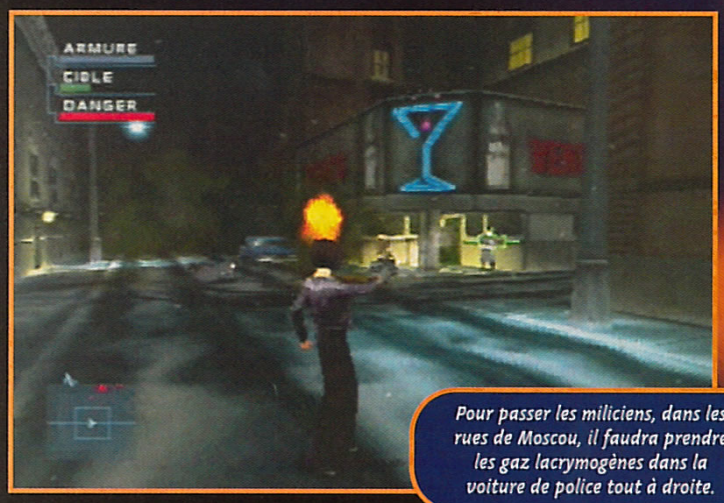
Syphon Filter

Syphon Filter était la réponse des studios de Sony au phénomène Metal Gear Solid. Syphon avait des atouts bien à lui : des grosses scènes d'action pimentées d'espionnage. La suite de cette aventure-action tout en 3D s'annonce cette fois plus orientée action-espionnage. Mais comment est-ce possible ?

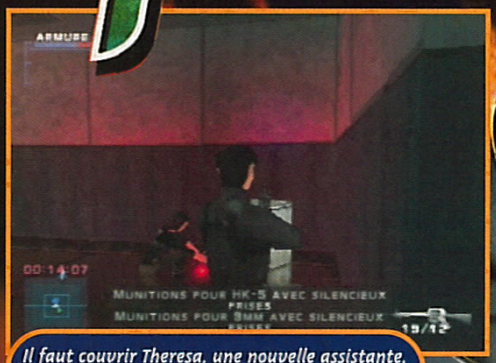
Gabe (pour les intimes, ou Gabriel pour les mythos) Logan est un agent spécial à la solde du gouvernement. Il est du genre à la mâchoire carrée à qui il ne faut pas demander deux fois le même truc. Son boulot, c'est un peu "Mission Impossible", façon Steven Seagal, vous voyez ? Dans le premier épisode, il devait lutter, avec l'aide de Lian Xing, contre des terroristes qui voulaient faire les mariolles avec du Syphon Filter, un gaz neuroleptique destructeur.

Souvenirs, souvenirs. Ce niveau, le centre d'expo Phargan, était déjà visitable dans le premier volet.

Une fois de plus, le Syphon Filter est tombé dans de mauvaises mains. Vous voilà donc reparti en mission, toujours en duo, mais pour deux fois plus de galères ! Le rôle de Lian devient ici beaucoup plus important, son intervention accentue le côté espionnage du jeu : avec elle, on avance tout en finesse... Logan aussi devra mettre ses neurones à rude épreuve, mais ses travaux demeureront quand même plus musclés que ceux de Lian Xing. Il faudra souvent s'adapter, fouiller les alentours, rester discret, observer l'ennemi, exploiter au mieux son arsenal et le terrain pour tirer son épingle d'un jeu pas facile. De nouveaux gadgets et de nouvelles armes sont disponibles, ce qui n'est pas pour désavantager le mode 2 joueurs, une bonne initiative pour le compagnon de canapé qui sommeille à vos côtés. Syphon Filter est une bonne suite, dommage qu'elle ait si peu évolué techniquement.



Pour passer les miliciens, dans les rues de Moscou, il faudra prendre les gaz lacrymogènes dans la voiture de police tout à droite.



Il faut couvrir Theresa, une nouvelle assistante. Protégez-la lorsqu'elle désamorce les bombes.

Sur le train, il faudra faire vite. On n'est heureusement pas obligé de s'arrêter à chaque wagon pour tuer tout le monde.

AVIS OUI, MAIS...

J'ai toujours bien aimé le côté action trépidante de Syphon Filter. Ici, il est encore plus présent, et le côté espionnage l'est d'avantage. Il faudra esquiver l'ennemi beaucoup plus souvent que dans le premier opus. Il est très agréable de pouvoir alterner entre Lian Xing et Gabe. Le jeu tient désormais en deux CD, et contient une tonne de cinématiques qui viennent éclairer le joueur sur le scénario. Ce dernier point est l'un des plus forts du soft, les rebondissements sont légion et on ne s'embête jamais. Dommage que ça n'ait guère évolué techniquement.

SWITCH

Silter Filter 2

Il faut souvent être le plus rapide contre un sniper embusqué.

AVIS OUI, MAIS...

Syphon Filter est une suite à la hauteur. Les missions sont longues et la difficulté vous en fera baver. Mais ce titre a perdu de son atmosphère si particulière, et on a l'impression d'être au cœur d'un film d'action hollywoodien. De plus, et contrairement à ce brave Switch, je pense que la jouabilité laisse à désirer et que l'on perd les pédales à la moindre action. Graphiquement, on ne constate aucune évolution, aussi bien des décors que des personnages (mais pourquoi ont-ils une démarche aussi débile ?). Mais c'est quand même un titre agréable, qui vous tiendra en haleine tout au long des deux CD.

KAEL

GO ! GO ! GO !

Il n'est pas rare d'assister à des rebondissements, alors qu'on est plongé dans l'action trépidante. Il faudra souvent réagir très vite si l'on ne veut pas refaire tout le niveau depuis le dernier point de contrôle. Voici un exemple ce qui peut vous arriver.

Deux voitures surgissent de la ruelle sombre...

Heureusement, une barre vous permet de vous hisser !

Ouf ! C'était moins une !

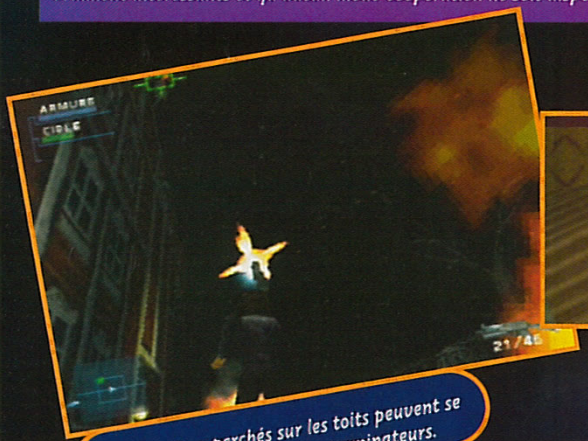
Fouillez partout. Certains véhicules ou placards contiennent des objets fort utiles.

syphon filter 2

RÉCRÉ À DEUX !

C'est bien connu, à deux c'est mieux. Le mode 2 joueurs est l'une des grosses nouveautés du jeu. Il vous plongera dans certains endroits déjà visités dans Syphon premier du nom. Le but du jeu est tout simple, c'est le principe du Doom-like. On ramasse des armes et des armures à la recherche du deuxième joueur.

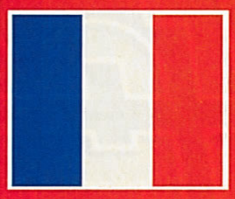
On choisit son niveau et son perso et c'est parti ! Dommage que les niveaux proposés ne soient pas vraiment intéressants et qu'aucun mode Coopération ne soit disponible.



Les grenadiers perchés sur les toits peuvent se révéler de redoutables exterminateurs.

Theresa est un nouveau personnage. Avec Lian, Gabe est bien entouré.

Il arrive que vous receviez ou émettiez des messages radio en cours de partie. Ils vous communiqueront des informations parfois intéressantes.



- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : 989 STUDIOS
- Éditeur : SCEE
- ACTION-ESPIONNAGE
- 1-2 JOUEURS SIMULTANÉMENT

- Contrôle : MOYEN
- Difficulté : MOYENNE
- Niveaux de difficulté : -
- Sauvegarde : OUI (1 BLOC)
- Compatible : DUAL SHOCK PAD ANALOGIQUE
- Vibrations : BONNES

PRESENTATION 90%
Une courte intro de synthèse. Un système de chargement de sauvegarde bien pensé.

GRAPHISMES 70%
Peu d'innovations. Les persos auraient pu être peaufinés.

ANIMATION 86%
Une action trépidante. Les mouvements pourraient être mieux décomposés.

MUSIQUE 82%
Toujours bien adaptée aux différentes phases de jeu.

BRUITAGES 88%
Les armes rendent bien, et les personnages ne manquent de repartie.

DUREE DE VIE 89%
Avec ses rebondissements et son mode 2 joueurs, vous ne vous ennuyerez pas.

JOUABILITE 85%
Logan et Lian sont plutôt jouables, sans différence notoire entre eux.

INTERET 86%

De l'action avec Logan, de la finesse avec Lian, un scénario aux nombreux rebondissements... on se prend vite au jeu. Une suite réussie.

GRANDIA

Cela fait exactement deux ans que Grandia est sorti sur Saturn. Le titre arrive enfin traduit en français sur Playstation. Mais peut-on encore dire "mieux vaut tard que jamais" après une si longue attente?

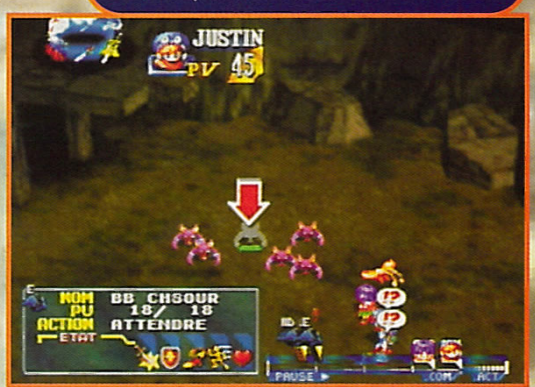
Les personnages apparaissent en SD dans un décor bien détaillé.

L'aventure se déroule dans un monde mélangeant technologie industrielle et heroic-fantasy. Les personnages principaux sont extrêmement jeunes et donnent un style assez enfantin et gentillet à ce RPG. Mais ça n'empêche pas un humour de qualité d'être toujours au rendez-vous. En jouant aux aventuriers, les héros s'embarquent pour une véritable quête et se retrouvent en concurrence avec des militaires. Il s'agit de découvrir le premier les secrets d'une civilisation disparue. Rassurez-vous, les quelques énigmes à résoudre tout au long du jeu ne sont pas bien difficiles. Côté combats, vous pouvez vous servir d'armes blanches et de magies. Celui qui possède la meilleure initiative agit en premier. Attention, les coups que vous encaissez font diminuer cette initiative pour les rounds suivants. On peut choisir de porter un unique coup fort (Critical Hit) ou de répartir des coups faibles (Combo). Il est parfois possible d'éviter les monstres en courant, car ils sont toujours visibles à l'écran. Comme dans tout RPG, vos personnages gagnent des points d'expérience après les combats et ramassent des trésors par-ci par-là. N'hésitez pas à déplacer souvent la caméra pour ne rien louper dans le décor en 3D. Une carte des lieux est d'ailleurs disponible près des fanions indicateurs.

Avec ce titre, l'éditeur ne compte pas faire du neuf avec du vieux. Il vous propose un célèbre RPG en français dont l'ancienneté se caractérise principalement par des combats en 2D.

Certaines cinématiques s'inspirent de Final Fantasy VII.

Le mode Carte est très pratique pour retrouver son chemin.



Il faut élaborer une bonne stratégie d'attaque, surtout quand les adversaires sont nombreux.

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : FRANÇAIS**

- **Développeur : GAME ARTS**
- **Éditeur : UBI SOFT**
- **RPG**
- **1 JOUEUR**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : -**

PRESENTATION — 89%
Des cinématiques en images de synthèse ponctuent le jeu.

GRAPHISMES — 80%
Décors 3D et personnages très colorés, mais ça pixélise.

ANIMATION — -%
Quasiment inexistante à cause des personnages en 2D.

MUSIQUE — 82%
On trouve des thèmes soignés et des morceaux pitoyables.

BRUITAGES — 85%
Un peu excessifs, mais ils renforcent l'ambiance.

DUREE DE VIE — 93%
On dépasse la cinquantaine d'heures sur ce très long RPG.

JOUABILITE — 89%
Il faut juste faire beaucoup de combats pour devenir puissant.

INTERET — 87%
Ce bon vieux RPG traditionnel paraîtra assez démodé face aux grands titres actuels.

AVIS OUI, MAIS...

Grandia est indiscutablement un bon titre, mais il ne date pas d'hier. Je préfère passer mon temps sur des RPG modernes comme Legend of Dragoon, Koudelka ou encore FF VIII. Dans Grandia, on a affaire à des personnages en 3D isométrique dans un décor 3D au cours des déplacements. Malheureusement, on retombe dans la 2D pour les phases de combat. Les vieux joueurs de RPG à l'ancienne n'y prêteront pas attention. Néanmoins, quand on a l'habitude d'un système de jeu, il est parfois difficile de faire marche arrière.

ARIOCH

Mégahit

GUY ROUX MANAGER 2000

Entraîneur depuis 1961 de l'AJ Auxerre, consultant à TF1 pour les soirées de Coupe d'Europe, marionnette de troisième degré à Canal+, Guy Roux s'attaque depuis deux saisons à la Playstation. Transfert réussi !

AVIS OUI, MAIS...

Guy Roux Manager 2000 s'inscrit dans un genre bien particulier : la gestion d'équipe de foot. Impossible de diriger ses joueurs lors des matchs ! En tant qu'entraîneur, vous assistez au spectacle du bord de la touche, impuissant. Mais l'intérêt du jeu n'est pas là. En effet, il réside dans votre capacité à entraîner vos joueurs, à préparer des schémas techniques en fonction des équipes rencontrées, mais aussi à acheter ou revendre certains joueurs.

NIIICO

Pour éviter les mauvaises surprises, sachez qu'il est ici question de simulation pure et dure et non pas d'un jeu d'arcade. En effet, les écrans de jeu ressemblent étrangement à ceux que l'on croise sur un PC : Excel ou Word, par exemple. Menus déroulants et onglets sont à l'honneur. Au menu de cette véritable bible du football européen, toutes les statistiques de toutes les équipes et joueurs de 4 championnats européens (français, anglais, italien et allemand) sont disponibles. Pas moins de 7 000 joueurs sont ainsi recensés, et, pour chacun d'entre eux, 18 statistiques sont proposées : passes, têtes, tacles, dribbles, vision du jeu, contrôle de la balle, puissance, agilité mais aussi, chose étonnante pour un jeu de foot, intelligence des joueurs. Arrêtons-nous d'ailleurs quelques secondes sur ce point très amusant. Choisissons au hasard l'équipe du... PSG et regardons l'intelligence de certains joueurs. Sur un maximum de 100 (à ne pas confondre avec leur QI, quoique...), on apprend ainsi que Ducrocq obtient un total de 85 et que Yanovski se traîne à 27. Benarbia frôle les 73, Okocha les 33, alors que Lama arrive péniblement à 35 (soit 17,5 par main, ce qui est toutefois considérable pour un gardien !). Bref, à l'image de Guy Roux, c'est vous qui endossez le rôle d'entraîneur et de gérant du club de votre choix. A vous d'engager de nouveaux joueurs et de préparer les entraînements. Avant les matchs, choisissez la bonne tactique à mettre en place en fonction de l'adversaire : 4-4-2, 4-3-3 ou 2-3-5. De toute façon, c'est vous le patron. Avant de vous lancer dans cette simulation de folie, sachez une chose : la réputation d'une équipe vient de son entraîneur et non pas l'inverse.

Les statistiques de tous les joueurs sont disponibles à tout instant. Ici, Franck Dumas, de l'OM.

A l'instar des logiciels PC, les menus sont contenus dans des onglets et autres fenêtres déroulantes.

On peut suivre les matchs en direct du banc de touche. Mais impossible de diriger les joueurs.

Une fois le schéma tactique établi, il est possible de changer à volonté le positionnement de chaque joueur sur le terrain.

- Version : OFFICIELLE
- Dialogues : FRANÇAIS
- Textes : FRANÇAIS

- Développeur : ANCO
- Éditeur : UBI SOFT
- GESTION DE CLUB DE FOOT
- 1 JOUEUR
- Sauvegarde : OUI (15 BLOCS)
- Compatible : SOURIS

PRESENTATION — 80%
Des options en français claires et précises.

GRAPHISMES — 30%
Des chiffres et des stats partout. Matchs très cubiques.

ANIMATION — 15%
Mauvaise, saccadée et très lente. Mais on s'en fiche.

MUSIQUE — 10%
Présente lors de certains chargements.

BRUITAGES — 5%
Uniquement lors des matchs, et pas terribles.

DUREE DE VIE — 90%
Ceux qui aiment le genre y joueront et y rejoueront.

JOUABILITE — -%
Impossible d'en parler puisque l'on ne dirige jamais ses joueurs.

INTERET — 90%
Dans sa catégorie, ce titre est une référence. Un peu d'animation aurait été le bienvenu.

EXCITEBIKE

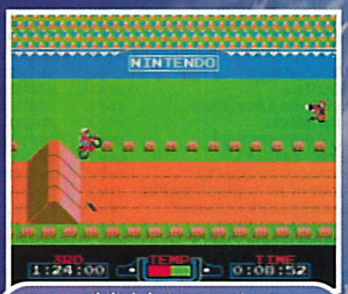
Les jeux de motocross ne sont pas courants, surtout sur Nintendo 64. Alors, si les bosses et les gamelles sont votre tasse de thé, grimpez sur votre bécane, et ouvrez la poignée des gaz à fond...

Pour cette simulation originale de moto, plusieurs modes sont proposés. Outre les courses classiques sur terrains accidentés et particulièrement vallonnés, le jeu inclut une série de petites épreuves diverses et variées. Vous pourrez, par exemple, vous amuser à retrouver votre route dans le désert en cherchant les fumées, à moins que vous ne soyez tenté par la montée impossible d'une pente hyper inclinée, et donc particulièrement dangereuse. Une compétition de figures de style est également accessible ; le but étant bien sûr de faire le plus d'acrobaties en lâchant son guidon... Enfin, pour varier les plaisirs, vous pouvez jouer au Excitebike Super Nintendo... Pour le reste, l'essentiel – et sans doute l'intérêt du jeu –, réside dans le championnat de cross et le mode Multijoueur. Sur un nombre important de pistes, vous concourez contre quatre autres motards ; le premier à boucler quatre tours de circuit l'emporte. Les épreuves ne sont pas très variées, seuls les tracés et les pièges changent. Eh oui, derrière une bosse se cache quelquefois une crevasse, ou une rivière...

Une finition qui laisse à désirer

Le jeu peut paraître attirant sur le fond, mais le visuel souffre de nombreuses lacunes. Les graphismes sont moyens, pas très poussés pour une 64 bits, et c'est la couleur marron qui domine à l'écran presque en permanence. L'animation n'est pas vraiment fluide, et quelques bogues lors des chutes viendront rapidement tempérer l'enthousiasme des joueurs les plus accommodants. La jouabilité, si elle est simple, n'est pas très grisante, il faut juste surveiller sa jauge de boost pour ne pas griller son moteur. Le reste du temps, le pilotage se résume à mettre un petit coup de gaz entre les bosses et à éviter de se prendre des concurrents sur le casque... De plus, les bruitages et le son des motos ne sont pas très approfondis : le revêtement sur lequel vous roulez n'influe en aucune manière sur le bruit, et le ronronnement du moteur est une merveille dans le genre moulin à café... Enfin, le speaker ne varie pas trop ses commentaires et l'option qui permet de le supprimer se révèle rapidement indispensable. Au final, le jeu propose un concept intéressant et peu développé sur console, mais la réalisation générale laisse vraiment trop à désirer. Le plaisir de piloter des bécanes nerveuses et sportives disparaît vite, et les enchaînements de bosses répétitifs deviennent très ennuyeux...

La course dans le désert est une épreuve d'orientation. Il faut suivre la flèche et repérer les fumées.



La possibilité de jouer au jeu Snes s'avère amusante, mais limitée...

Les gamelles font partie du quotidien des motards.

La possibilité de faire des figures pimente un peu les compétitions.

En salle : les pilotes tournent sur un petit circuit sinueux parsemé de bosses...

AVIS **NON !**

Le motocross est un genre peu exploité sur console. Ce titre comporte de bonnes idées et des épreuves amusantes, mais l'aspect audiovisuel et surtout le pilotage de la moto dissuaderont quiconque d'aller plus loin. Les décors sont simplistes et brouillons, le speaker est lourd, le bruit des motos absolument pas réaliste, et pour finir la conduite n'est pas captivante du tout... Dur, dur d'être motivé dans ces conditions, même pour les motards ! Bref, si vous cherchez des bruits de moteur et du bitume qui défile, votre N64 a nettement mieux à vous proposer...

ZANO

- **Version : OFFICIELLE**
- **Dialogues : ANGLAIS**
- **Textes : ANGLAIS**

- **Développeur : NINTENDO**
- **Éditeur : NINTENDO**
- **MOTOCROSS**
- **1-4 JOUEURS SIMULTANÉMENT**
- **Sauvegarde : OUI**
- **Compatible : KIT VIB.**

PRESENTATION — 80%
Pas d'intro, mais des menus laids et peu fonctionnels...

GRAPHISMES — 80%
Les capacités de la console sont loin d'être exploitées...

ANIMATION — 65%
L'animation ne suit pas : le jeu ralentit, saccade et se bloque !

MUSIQUE — 82%
Discrète, mais elle colle bien à l'ambiance.

BRUITAGES — 70%
A part les motos et le speaker, ce n'est pas terrible !

DUREE DE VIE — 85%
Finir les championnats prend un peu de temps... Sans plus...

JOUABILITE — 68%
Le pilotage des motos manque de précision et de réalisme.

INTERET — 70%
Quelques idées intéressantes, mais une réalisation vraiment pas à la hauteur.

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S ESPACE 3 GAME'S

DVD

NEW

SAMSUNG DVD 709 LECTEUR 2990 F

LISTE DES FILMS DISPONIBLES SUR SIMPLE DEMANDE

COFFRET FRIENDS SAISON 4	399 F	LE ROI LION 2	179 F
COFFRET FRIENDS SAISON 5	399 F	LE SYNDROME	179 F
		LE TEMPS D'UN WEEK-END	189 F
6 JOURS, 7 NUITS	179 F	LIMBO	189 F
8 MM	179 F	LES VISITEURS 2	169 F
007 GOLDEN EYE	169 F	LEON	189 F
ABSOLOM 2022	189 F	LIGNE DE DEMARCATION	169 F
ARMAGEDDON	169 F	MA MEILLEURE ENNEMIE	189 F
BAD BOYS	169 F	MENTEUR, MENTEUR	179 F
BIENVENUE A GATTACA	169 F	UN JOUR SANS FIN	189 F
BACKDRAFT	189 F	UN POISSON NOMME WANDA	179 F
CRABE TAMBOUR	169 F	PIEGE A HONG KONG	169 F
DARKMAN	189 F	PROFESSEUR FOLDINGUE	169 F
DEMAIN		RENCONTRE AVEC JOE BLACK	179 F
NE MEURT JAMAIS	169 F	ROB ROY	159 F
DESPERADO	189 F	RONIN BLADE	179 F
DUNE	189 F	SEXCRIMES	189 F
ENNEMI D'ETAT	179 F	SIX JOURS SEPT NUITS	179 F
GODZILLA	189 F	SOUVIENS TOI	
HORIZONS LOINTAINS	189 F	L'ETE DERNIER 1 ET 2	249 F
KING COBRA	189 F	SNAKE EYES	179 F
L.A. CONFIDENTIAL	169 F	STARSHIP TROOPERS	179 F
L'ARME FATALE 4	169 F	TAXI DRIVER	189 F
L'ASSOCIE DU DIABLE	169 F	TERMINATOR 2	169 F
L'HOMME AU MASQUE DE FER	179 F	TWISTER	189 F
LE CINQUIEME ELEMENT	189 F	UN FLIC A LA MATERNELLE	169 F
LE DINER DE CONS	169 F	URBAN LEGEND	189 F
LE MASQUE DE ZORRO	169 F	VOLT FACE	169 F

GAME BOY

CONSOLE GAME BOY POCKET COULEUR	349 F
CONSOLE GAME BOY POCKET ECRAN COULEUR	499 F
2 ECRANS (PO)	69 F
ACTION REPLAY PROFESSIONNEL	229 F
ALIM. + LOUPE +SACOCHE (CO OU PO)	99 F
ALIM + BATTERIE (CO OU PO)	69 F
ALIM + LOUPE + SACOCHE + LINK + BATTERIE (CO OU PO)	149 F
CABLE LINK	39 F
CARTE MEMOIRE	199 F
KIT DE VIBRATION	129 F
LOUPE AVEC LUMIERE	39 F

* POUR L'ACHAT D'UN POKEMON ROUGE ET D'UN POKEMON BLEU = 1 CABLE LINK GRATUIT

720° SKATE BOARDING (CO)	169 F	ODDWORD L'EXODE D'ABE (CO)	199 F
ARMY MEN (CO)	249 F	PAC-MAN	
ASTEROID (CO)	249 F	+ PAC PANIC (NB/CO)	199 F
AZUR DREAMS (CO)	229 F	PITFALL (CO)	199 F
BATTLE SHIP (CO)	199 F	POKEMON ROUGE (CO)	229 F
BRAIN DRAIN	99 F	POKEMON BLEU (CO)	229 F
BREAK OUT (CO)	149 F	POOL BILLARD (CO)	249 F
BUGS BUNNY		POWER QUEST (CO)	249 F
ET LE CHATEAU (CO)	229 F	RAMPAGE 2 (CO)	229 F
BUST A MOVE 3	149 F	RAYMAN (CO)	229 F
CAESAR PALACE 2 (CO)	199 F	R-TYPE DX (CO)	229 F
CARMAGEDDON (CO)	249 F	READY 2RUMBLE BOXING (CO)	229 F
CAT WOMAN (CO)	229 F	RENAULT CLIO RALLY (CO)	229 F
CENTIPEDE (CO)	169 F	RONALD V-FOOTBALL (CO)	249 F
CRAZY BIKERS (CO)	249 F	SOCCER MANAGER (CO)	199 F
CUTTHROAT ISLAND	99 F	SPAWN (CO)	229 F
DAFFY DUCK (CO)	229 F	SPEEDY GONZALES (CO)	249 F
DEFENDER + JOUST (CO)	199 F	SPY HUNTER	
DUKE NUKEM (CO)	199 F	+ MOON PATROL (CO)	229 F
EARTH WORM JIM 3D (CO)	199 F	SUPER MARIO BROS (CO)	229 F
FIFA 2000 (CO)	229 F	STREET FIGHTER ALPHA (CO)	169 F
FOURMIZ (CO)	229 F	STAR WARS RACER (CO)	199 F
FROGGER (CO)	149 F	TARZAN (CO)	229 F
GAME WATCH GALLERY 3 (CO)	169 F	TAXI 2 (CO)	229 F
GTA (CO)	229 F	TETRIS DE LUXE (CO)	169 F
GUY ROUX 2000 (CO)	229 F	THE MUPPETS (CO)	199 F
KLUSTAR (CO)	199 F	TOM ET JERRY (CO)	199 F
KNOCKOUT KINGS 2000 (CO)	229 F	TOMB RAIDER (CO)	249 F
LA BELLE ET LA BETE (CO)	229 F	TONY HAWK SKATEBOARDING (CO)	199 F
LE MASQUE DE ZORRO (CO)	229 F	TOY STORY 2(CO)	249 F
LOGICAL (CO)	199 F	TRACK'N FIELD DECATHLON (CO)	229 F
MAGICAL TETRIS (CO)	199 F	TUROK RAGE WARS (CO)	199 F
MARIO GOLF (CO)	199 F	VEGA GAMES (CO)	249 F
MICKEY RACING (CO)	249 F	WARIO LAND 2 (CO)	249 F
MICROMACHINES 1 ET 2 (CO)	229 F	WARIO LAND 3 (CO)	249 F
MISS PAC-MAN		WORMS ARMAGEDDON (CO)	229 F
+ SUPER PAC-MAC (NB/CO)	199 F	WWF ATTITUDE (CO)	229 F
MONTEZUMA (CO)	199 F	YANNICK NOAH (CO)	229 F
MOTOCROSS (CO)	199 F	YODA STORIES (CO)	229 F
NHL 2000 (CO)	229 F	ZELDA (CO)	249 F

AUTRE

GAME GEAR + 1 JEU 449 F

JAGUAR *Syndicate* 49 F *Theme park* 49 F

3 DO (69 F PIECE 3 ACHETES + 1 GRATUIT)
LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

MEGADRIVE LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

NEC CD LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

SUPER NINTENDO LISTE DES JEUX DISPONIBLES SUR DEMANDE

PC

NEW

GAME COMMANDER +MULTIPORT	249 F	SIDE WINDER PAD	249 F
PRO THROTTLE	899 F	VOLANT PUMA GT	299 F
XENTOR 16Mb	995 F	VOLANT+ PEDALIER RETOUR DE FORCE	990 F
XENTOR 32Mb	1690 F		

AGE OF EMPIRE 2	349 F	MUSIC 2000	329 F
BATTLEZONE 2	299 F	NBA LIVE 2000	269 F
CANAL +FOOTBALL 2000	299 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	269 F
CROC 2	299 F	NHL 2000	369 F
DAIKATANA	369 F	PHARAON	349 F
DIABLO 2	349 F	PLANESCAPE TORMENT	329 F
DRACULA : RESURRECTION	349 F	POMPEI	349 F
F1 2000	299 F	QUAKE 3 ARENA	349 F
F1 WORLD GRAND PRIX	369 F	RALLY MASTER CANAL +	299 F
FIFA 2000	329 F	REVENANT	359 F
FIGHTING FORCE 2	369 F	RISK 2	299 F
FINAL FANTASY VIII	369 F	SLAVE ZERO	299 F
FLIGHT SIMULATOR 2000	429 F	SNOOKER	249 F
FLIGHT SIMULATOR PRO 2000	499 F	SOLDIER OF FORTUNE	299 F
GABRIEL KNIGHT 3	329 F	SUPERBIKE 2000	349 F
GTA 2	329 F	SWAT 3	329 F
GUERILLA JAGGED ALLIANCE 2	329 F	TIGER WOODS PGA 2000	369 F
GUY ROUX MANAGER 2000	299 F	THE NOMAD SOUL	369 F
HEROES TRILOGIE	369 F	THEME PARK WORLD	349 F
IMPERIUM GALACTICA 2	349 F	TOMB RAIDER 4	349 F
LES FOURMIS	329 F	TOY STORY 2	269 F
LES SIMS	349 F	UEFA 2000	369 F
MDK 2	329 F	VAMPIRE	299 F
MIGHT AND MAGIC 5-7	299 F	WILD WILD WEST	299 F

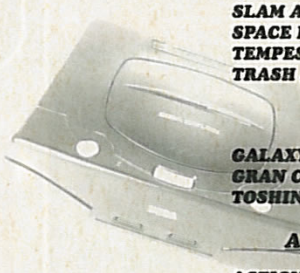
MANGAS FILMS

COFFRETS		VENTE A L'UNITE	
ALBATOR 84 (7 vol.)	449 F	ALBATOR 84 (vol.1 à 7)	99 F
ALBATOR 78 (7 vol.)	499 F	ALBATOR 78 (vol.1 à 7)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie I (6 vol.)	389 F	BLUE SEED (vol. 1 à 9)	129 F
CAPITAINE FLAM Partie II (7 vol.)	449 F	CAPITAIN FLAM (vol. 1 à 13)	99 F
COBRA (7 vol.)	449 F	COBRA (vol. 1 à 10)	99 F
DBZ Partie I (8 vol.)	499 F	DRAGON BALL Z GT (vol. 1 à 5)	129 F
DBZ Partie II (8 vol.)	TEL	EMPIRE DES CINQ (vol. 1 à 4)	99 F
EMPIRE DES CINQ	499 F	ESCAFLOWNE (vol.1 à 6)	129 F
KEN LE SURVIVANT Partie I (8 vol.)	499 F	KEN LE SURVIVANT LE FILM	99 F
KEN LE SURVIVANT Partie II (8vol.)	499 F	KEN 2 (vol.1 à 4)1	129 F
MYSTERIEUSES CITES D'OR (7 vol.)	490 F	CHRONIQUES DE LA GUERRE DE LODOSS (vol. 1 à 6)	129 F
ROBOTECH 2	499 F	LES MYSTERKIEUSES CITES D'OR (vol. 1 à 10)	99 F
SAINT-SEYA : Le Sanctuaire (8 vol.)	TEL	NEON GENESIS EVANGELION (vol. 1 à 9)	129 F
SAN KU KAI (9 vol.)	490 F	ROBOTECH (VOL 1 à 9)	129 F
TOM SAWYER Partie 2 (6 VOL.)	449 F	STREET FIGHTER 2 (vol. 1 à 9)	99 F
X-OR Partie I (7 VOL.)	390 F	ULYSSE 31 (vol.1 à 4)	99 F
X-OR Partie II (8 VOL.)	399 F	X-OR (vol. 1 à 15)	99 F
IL ETAIT 1 FOIS L'ESPACE (8 VOL.)	499 F		

SATURN

AU CHOIX JEUX NEUFS A 99 F

BLACK FIRE
DOOM
FIFA 96
GHEN WAR
GRID RUN
HEXEN
HI OCTANE
IRON MAN
J.MADDEN 98
LA HORDE
MAGIC CARPET
NBA JAM EXTREME
NBAJAM TE
NBA LIVE 97
NBA LIVE 98
NHL POWERPLAY
SHOCK WAVE
SLAM AND JAM
SPACE HULK 2
TEMPEST 2000
TRASH IT



JEUX JAPONAIS

GALAXY FIGHT	79 F
GRAN CHASER	79 F
TOSHINDEN URA	79 F

ACCESSOIRES SATURN

ACTION REPLAY 3 EN 1	249 F
MANETTE ANALOGIQUE	149 F

NEO GEO

JEUX NEUF NEO GEO CD

AGRESSOR OF DARK COMBAT	199 F
FATAL FURY REAL BOUT 2	299 F
FIRE SUPPLEX (3 COUNT BOUNT)	199 F
KING OF FIGHTER 96 COLL.	99 F
KING OF FIGHTER 97	199 F
KING OF FIGHTER 98	299 F
KING OF FIGHTER 99	399 F
RAGNAGARD	199 F
SUPER BASEBALL 2020	199 F
SUPER SIDEKICKS 2	199 F
TWINCKLE STAR SPRITES	199 F

NEO GEO POCKET

CONSOLE N & B	349 F
BASEBALL STAR	199 F
CHERRY MASTER	199 F
KING OF FIGHTER R1	199 F
NEO GEO CUP FOOT	199 F
PUZZLE	199 F
SAMOURAI SHADOWN	199 F
TENNIS	199 F

NEO GEO CARTOUCHE

CONSOLE NEUVE + STICK	1990 F
METAL SLUG X	1690 F
KING OF FIGHTER 99	2390 F
FATAL FURY 4	TEL

ESPACE 3 GAME'S

ESPACE 3 GAME'S
ESPACE 3 GAME'S

PLAYSTATION

PLAYSTATION + DUAL SHOCK 790 F
+100 F de bon d'achat
(2 bons d'achat de 50 F non cumulable à valoir sur achat de plus de 500 F (hors console))

VOLANT MAD CATZ DUAL FORCE	269 F	2 MANETTES SANS FILS	199 F	CARTE MEMOIRE	49 F
VOLANT MAD CATZ LICENCIE SONY	199 F	2 MAN. DUAL FORCE SANS FILS	349 F	C. MEMOIRE 120 BLOCS	149 F
VOLANT act labs + C.PSX	590 F	ADAPTATEUR MULTIJOUEURS	169 F	PACK 6 CARTE MEMOIRE+BOITE	149 F
VOLANT MC 2	499 F	MANETTE TURBO	49 F	PACK 3 CARTE MEMOIRE+BOITE	99 F
SIEGE BACQUET	790 F	MANETTE DUAL SHOCK	199 F	PRISE PERITEL RGB	49 F
ACTION REPLAY PRO VF+K7	349 F	MANETTE ANALOGIQUE	99 F	V.G.A BOX	499 F
ACTION REPLAY PRO CDX VF+K7	349 F	VIRTUAL SIMULATION PAD+VIBREUR	149 F	VIRTUAL GUN	249 F
MEUBLE DE RANGEMENT	79 F	RALLONGE MANETTE	49 F	CABLE DE LIAISON	99 F
TOUR RANGE CD COULEUR	49 F	PACK DE VIBRATION	99 F	GAME BOOSTER	399 F

JEUX JAP
LISTE ET DATES DE SORTIE SUR DEMANDE

JEUX EUROPEENS

4X4 WORLD TROPHY	349 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	329 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	299 F	PSYCHIC FORCE 2	349 F	SUPERCROSS 2000	369 F
ACE COMBAT 3	349 F	EPGA GOLF	349 F	KNOCK OUT KINGS 2000	369 F	RAILROAD TYCOON 2	349 F	SYPHON FILTER 2	349 F
ARMY MEN AIR ATTACK	369 F	ERGHEIZ	349 F	LEGACY OF KAIN: SOUL REAVER	269 F	RALLY CHAMPIONSHIP	369 F	TARZAN	349 F
ADVENTURE RACING	349 F	F1 2000	369 F	LEGEND OF KARTIA	299 F	RAT ATTACK	349 F	TEST DRIVE 6	299 F
ASTERIX LE FILM	349 F	F1 WORLD GRAND PRIX	299 F	LE MONDE DES BLEUS	349 F	RAYMAN 2	369 F	THEME PARK WORLD	369 F
BLOODY ROAR 2	349 F	FISHMAN'S BAIT 2	329 F	LEGO ROCK RAIDERS	329 F	RAZMOKETS + 2 FIGURINES	399 F	TIGER WOODS PGA TOUR 2000	369 F
BUG'S LIFE ACTIVITY CENTRE	299 F	FEAR EFFECT	369 F	LEGO RACERS	329 F	READY TO RUMBLE 2	369 F	TINY TANK	299 F
CAESAR PALACE 2000	329 F	FIFA 2000	349 F	LES SCHTROUMPFS	349 F	RESIDENT EVIL 3	369 F	TOMB RAIDER 1 + 2	249 F
CHESSMASTER 2	349 F	FIGHTING FORCE 2	359 F	MARVEL VS CAPCOM	329 F	ROAD RASH JAILBREAK	369 F	TOMB RAIDER 4	249 F
COLIN McRAE RALLY 2	369 F	FINAL FANTASY VIII	399 F	MEDAL OF HONOR	369 F	ROLLCAGE STAGE 2	349 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	369 F
COLONY WARS 3	349 F	GRAN TURISMO 2	349 F	MEDIEVIL 2	349 F	RONIN BLADE	369 F	TOY STORY 2	369 F
CONSTRUCTOR + MEMO	249 F	GRANDIA	369 F	MICRO MANIACS	369 F	RUGBY 2000	369 F	TRACK'N FIELD 2	369 F
COOL BOARDERS 4	349 F	GUILTY GEAR	299 F	MISSILE COMMAND	299 F	SAGA FRONTIER 2	369 F	UEFA 2000	369 F
CRASH TEAM RACING + PORTE CD	349 F	GUY ROUX 2000	349 F	MUPPET RACE MANIA	349 F	SHADOW MAN	349 F	URBAN CHAOS	369 F
CRISIS BEAT	349 F	GUNGAGE	269 F	MUSIC 2000	349 F	SILENT HILL	369 F	VAMPIRE HUNTER D	369 F
CROC 2	369 F	HOT WHEELS TURBO RACING	369 F	NASCAR 2000	369 F	SOUTH PARK LUV SHACK	329 F	VEGAS GAMES	349 F
DIE HARD TRILOGY 2	369 F	HUGO 2	299 F	NBA 2000	369 F	SOUTH PARK RALLY	329 F	VICTORY BOXING 3	349 F
DINO CRISIS+RESIDENT EVIL 2	369 F	HYDRO THUNDER	349 F	NEED FOR SPEED PORSCHE 2000	369 F	STAR OCEAN 2	369 F	V-RALLY 2	359 F
DRACULA RESSURECTION	369 F	ISS PRO EVOLUTION	369 F	NFL EXTREME	299 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	299 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	329 F
DUNE 2000	369 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	329 F	NHL 2000	369 F	STREET FIGHTER COLLECTION 2	299 F	WARPATH : JURASSIC PARK	369 F
		JAMES BOND DEMAIN NE MEURT JAMAIS	369 F	NHL FACE OFF 2000	349 F	STREET SKATER 2	369 F	WILD ARMS	299 F
				PREMIER MANAGER 98	249 F	SUPERBIKE 2000	369 F	X-MEN VS STREET FIGHTER	299 F
				PREMIER MANAGER 2000	349 F			X-FILES	349 F

PROMO PSX

JEUX NEUFS JAPONAIS

DRAGON BALL Z FINAL BOUT	99 F

JEUX NEUFS EUROPEENS

ALIEN TRILOGY + CARTE MEMOIRE	199 F	C.C. MISSION TESLA	149 F	G-POLICE 2	99 F	MOTO RACER 2	169 F	SPYRO 2	199 F
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT	149 F	CENTIPEDE	199 F	GRAN TURISMO	149 F	MULAN	99 F	STREET FIGHTER EX PLUS ALPHA	169 F
APE ESCAPE	149 F	CHINE	149 F	GTA	169 F	NASCAR 99	99 F	TAI FU	169 F
ATLANTIS	149 F	COLIN McRAE RALLY	169 F	GTA 2	199 F	NBA LIVE 99	149 F	TAIL CONCERTO	149 F
BATTLE SPORT	99 F	COUPE DU MONDE 98	149 F	GUARDIAN OF DARKNESS	149 F	NHL 99	149 F	TENCHU	149 F
BUGS LIFE	169 F	CRASH BANDICOOT 2	149 F	HEART OF DARKNESS	169 F	ODDWORLD: L'EXODE D'ABE	149 F	TEKKEN 3	149 F
C.C. ALERTE ROUGE	149 F	CRASH BANDICOOT 3	169 F	IRON BLOOD	99 F	POINT BLANK 2	99 F	TIME CRISIS	149 F
		CROC	169 F	ISS PRO	199 F	POPULOUS	149 F	TOCA TOURING CAR 2	169 F
		DIE HARD TRILOGY	169 F	JONAH LOMU RUGBY	199 F	RAYMAN	99 F	TOMB RAIDER 2	169 F
		DREAMS	149 F	LUCKY LUCKE	169 F	RIDGE RACER 4	169 F	TOMB RAIDER 2 + MEMO + GUIDE	199 F
		FIFA 99	169 F	MAGIC CARPET	99 F	RESIDENT EVIL 2	169 F	TOMB RAIDER 3	169 F
		FINAL FANTASY VII	149 F	MEDIEVIL	149 F	REVOLUTION X	99 F	VANDAL HEART	99 F
		FORMULA ONE 97	149 F	METAL GEAR SOLID	169 F	ROCK'N ROLL RACING 2	99 F	VIRUS	149 F
		FORMULA ONE 99	149 F	MONACO Gp2	99 F	SMALL SOLDIERS	99 F	WWF WARZONE	169 F
		FORSAKEN	99 F	MORTAL KOMBAT TRILOGY	169 F	SPEED FREAKS	149 F	WIPEOUT 3	149 F
		G-POLICE	149 F	MOTO RACER	169 F	SPYRO	169 F		

DREAMCAST

CONSOLE+PAD+MODEM 1690 F

CABLE RGB	99 F	JOYSTICK ARCADE	399 F	MANETTE (MC)	179 F	VIBREUR	199 F
CLAVIER	249 F	GUN (MC)	89 F	RALLONGE MANETTE	89 F	VOLANT	499 F
FORCE PACK MC	129 F	MANETTE	199 F	VMS	199 F	VOLANT MC 2	549 F

BLUE STINGER	379 F	HOUSE OF THE DEAD 2	379 F	POWER STONE	379 F	SPEED DEVIL	379 F	TOMB RAIDER 4	379 F
BUGGY HEAT	379 F	JIMMY WHITE'S CUEBALL 2	379 F	RAYMAN 2	379 F	SONIC ADVENTURE	379 F	TOY COMMANDER	379 F
CAESAR PALACE 2000	379 F	JOJO'S BIZARRE ADVENTURE	379 F	RENEGADE RACERS	379 F	SOUL CALIBUR	379 F	TOY STORY 2	379 F
CRAZY TAXI	379 F	MARVEL VS CAPCOM	379 F	RE-VOLT	379 F	SOUL FIGHTER	379 F	TRICKSTYLE	379 F
DEADLY SKIES	379 F	MDK 2	379 F	READY TO RUMBLE 2	379 F	SOUL REAVER	379 F	UEFA STRIKER	379 F
DRAGON'S BLOOD	379 F	MILLENIUM SOLDIER	379 F	RED DOG	379 F	SOUTH PARK LUV SHACK	379 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	379 F
DYNAMITE COP 2	379 F	MONACO GRAND PRIX 2	379 F	RESIDENT EVIL 2	379 F	STREET FIGHTER ALPHA 3	379 F	VIRTUA FIGHTER 3	379 F
ECW HARDCORE REVOLUTION	379 F	MORTAL KOMBAT GOLD	379 F	ROADSTERS	379 F	STREET FIGHTER 3 W.IMPACT	379 F	VIRTUA STRIKER 2000	379 F
EVOLUTION	379 F	NBA 2000	379 F	SEGA RALLY 2	379 F	SUZUKI ALSTARE RACING	379 F	WORLD WIDE SOCCER 2000	379 F
FIGHTING FORCE 2	379 F	NFL BLITZ 2000	379 F	SHADOW MAN	379 F	TEE OFF	379 F	WORMS ARMAGEDDON	379 F
HEROES 3	379 F	NFL QUATERBACK 2000	379 F	SLAVE ZERO	379 F	THE NOMAD SOUL	379 F	ZOMBIE REVENGE	379 F

NINTENDO 64

NINTENDO 64+F1 WORLD GP	799 F	NINTENDO 64		FORCE PACK VIBREUR	99 F	MANETTE	199 F	MANETTE+FORCE PACK	149 F
NINTENDO 64		COULEUR+MANETTE	649 F	VOLANT+PEDALIER	269 F	MEMORY CARD	49 F	GAME BOOSTER	349 F
+DONKEY+PAD+EXPENSION	999 F	ACTION REPLAY PRO	399 F	RALLONGE MANETTE	49 F	MEMORY CARD 4X	129 F	EXTENSION DE MEMOIRE	199 F

1080° SNOWBOARDING	369 F	ECW HARDCORE REVOLUTION	399 F	MARIO PARTY	369 F	READY TO RUMBLE 2	399 F	TOY STORY 2	399 F
ARMY MEN SARGES HEROES	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX	249 F	MARIO PARTY 2	399 F	RESIDENT EVIL 2	449 F	TRACK FIELD SUMMER GAMES	399 F
BATTLETANX GLOBAL ASSAULT	399 F	F1 WORLD GRAND PRIX 2	369 F	MICRO MACHINE TURBO	399 F	RIDGE RACER 64	399 F	TONY HAWK SKATEBOARDING	399 F
BUST A MOVE 2	299 F	F-ZERO X	369 F	NASCAR 99	349 F	ROAD RASH	399 F	TUROK 2	299 F
CASTLEVANIA 3D	399 F	GOEMON MYSTICAL NINJA	299 F	NBA 2000	399 F	SHADOWGATE	399 F	TUROK RAGE WARS	399 F
CASTLEVANIA 2	429 F	007 GOLDEN EYE	279 F	NHL PRO 99	399 F	SOUTH PARK RALLY	399 F	VIGILANTE 8 SECOND OFFENSE	399 F
DESTRUCTION DERBY	399 F	JET FORCE GEMINI	429 F	NHL PRO 2000	429 F	SOUTH PARK LUV SHACK	429 F	WCW MAYHEM	449 F
DIDDY KONG RACING	299 F	J. McGRATH SUPERCROSS 2000	399 F	NUCLEAR STRIKE	399 F	SUPER MARIO KART	249 F	WRESTLEMANIA 2000	399 F
DONKEY KONG 64	499 F	KNOCK OUT KINGS 2000	429 F	POKEMON STADIUM	429 F	SUPERCROSS 2000	449 F	WWF ATITTUDE	429 F
DREAMSTORY	399 F	LEGO RACERS	379 F	+TRANSFER PAK	469 F	SUPER SMASH BROS	399 F	WWF WARZONE	399 F
DUKE NUKEM:ZERO HOUR	399 F	LODE RUNNER	299 F	QUAKE 2	399 F	TONIC TROUBLE	399 F	XENA LA GUERRIERE	429 F
EARTHWORM JIM 3D	399 F	MARIO GOLF	399 F	RAYMAN 2	399 F	TARZAN	399 F	ZELDA	399 F

PROMO N64

AIR BOARDER 64	99 F	CENTER COURT TENNIS	149 F	EXTREME G2	199 F	HEXEN	99 F	QUAKE	99 F
BEETLEMANIA RALLY	199 F	CHOPPER ATTACK	99 F	F1 POLE POSITION	199 F	LYLAT WARS	199 F	RAMPAGE	99 F
BIO FREAKS	99 F	DOOM	149 F	FORSAKEN	199 F	MK MYTHOLOGIES	149 F	ROBOTRON X	99 F
		EXTREME G	149 F	GEX 2	99 F	OFF ROAD CHALLENGE	99 F	V-RALLY 99	199 F

VENTE PAR CORRESPONDANCE
TEL: 03.20.90.72.22
TEL: 03.20.90.72.32
FAX: 03.20.90.72.23
ESPACE 3 VPC- RUE DE LA VOYETTE
CENTRE DE GROS N°1
59818 LESQUIN CEDEX

ESPACE 3
PARIS
RIVOLI 01 40 27 88 44
VOLTAIRE 01 48 05 42 88
LILLE
BETHUNE 03 20 57 84 82
FAIDHERBE 03 20 55 67 43
VANNES 02 97 42 66 91

GAME'S REGION PARISIENNE
PARLY 2 01 39 55 19 20
CERGY 3 01 30 75 95 42
ST QUENTIN YVELINES 01 30 57 13 43

GAME'S NORD
DOUAI 03 27 97 07 71
LILLE 03 20 13 92 92
VALENCIENNES 03 27 41 07 13

GAME'S AUTRES
LENS 03 21 70 01 47
AMIENS 03 22 91 73 33
REIMS 03 26 88 24 20
MONTPELLIER 04 67 64 05 00
VAL THOIRY 04 50 20 86 06

BON DE COMMANDE à envoyer à ESPACE 3 VPC - rue de la Voyette - Centre de gros N°1- 59818 LESQUIN CEDEX. TEL: 03.20.90.72.22 ou TEL: 03.20.90.72.32

CONSOLES ET JEUX	PRIX
Frais de port (jeux :25f - consoles & acc. 60f) par Colissimo ou par Chronopost:65f (paiement hors CR) (sauf DOM TOM et CEE)	
TOTAL A PAYER	

Je joue sur:
☐ PC
☐ PLAYSTATION
☐ NINTENDO 64
☐ SATURN
☐ DREAMCAST
☐ DVD
☐ GAME BOY

Nom :..... Prénom :.....
N° Client(si déjà client):..... Age : ..... Ans Téléphone :.....
Adresse :.....
.....
Code Postal:..... Ville:..... Signature:

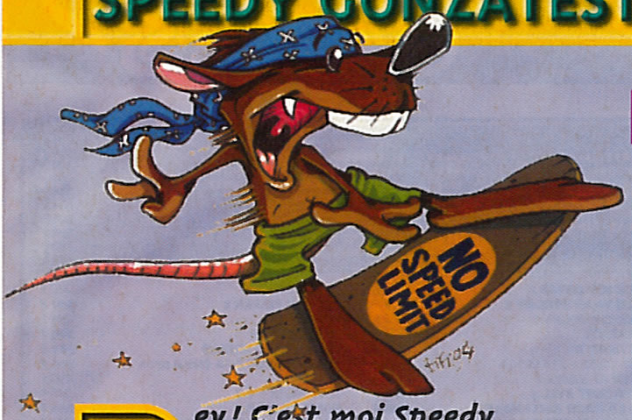
Mode de paiement : ☐Chèque postal ☐Chèque banquaire ☐Contre remboursement +35F ☐ Mandat Cash
☐ CB: |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| |_|_|_|_| exp: _ _ / _ _ Les chèques doivent être libellés à l'ordre d'ESPACE 3 VPC
Signature:

PASSE TES COMMANDES SUR LE 3615 ESPACE3 ET 3615 GAMESJEUX 2F23/mn

* CEE, DOM-TOM jeux 40f, consoles 90f. TOUTES LES COMMANDES SONT LIVREES EN COLISSIMO PRIX VALABLES, sauf erreur d'impression, pendant la durée de la publication. Toutes les marques sont déposées par leur propriétaires respectifs. Dans la limite des stocks disponibles.

CP

SPEEDY GONZATEST



Hey! C'est moi Speedy, entres deux tacos et une marmite de chili con carne, je vous ai concocté la rubrique la plus chaude du moment! Ça va barder. Game Boy Color, Dreamcast, Playstation, toutes les consoles sont là ou presque. Une fois n'est pas coutume, nous testons les derniers jeux en import qui n'ont pas eu la place qu'ils méritaient, arrivée de la PS2 oblige! Amusez-vous! A bientôt!... Speedy Gonza

PLAYSTATION

GHOUL PANIC

65%

Namco est un grand spécialiste des jeux de tir au flingue. Son titre le plus connu est Time Crisis, mais ici on est plus proche de Point Blank. On dirige un curseur via le flingue PS ou le pad analogique et on doit tirer sur des fantômes dans une maison hantée style parc d'attraction. De nombreux modes sont disponibles; le plus original étant certainement le mode Aventure. Tous ceux qui ont apprécié Point Blank, ou qui ont un compte à régler avec les fantômes, devraient aimer ce petit shoot. Les autres ne devraient pas être impressionnés, les graphismes étant simplets et le but du jeu sacrément répétitif.

Sony

PLAYSTATION

STRIDER 2

82%

Strider, le héros de la Megadrive, est enfin de retour! Et sur PS, s'il vous plaît. Il ne s'agit pour l'instant que de la version japonaise, mais il se pourrait fortement que le jeu sorte en France. Le principe est resté inchangé, les inconditionnels pourront même jouer à la version originale du titre en arcade. On contrôle Strider, un perso armé d'un sabre laser, doté de capacité hors normes, comme le double saut ou la possibilité de s'accrocher partout où bon lui semble. Ce deuxième volet de Strider est en 3D précalculée, l'action est au rendez-vous et comme les jeux du genre ne fourmillent pas, on pourra se laisser tenter. La possibilité d'avoir deux jeux pour le prix d'un est également une bonne chose.

Capcom/Import

PLAYSTATION

CRUSADERS : HEROES OF MIGHT AND MAGIC

Que tous les fans de Might and Magic se réjouissent, ce nouvel épisode est tout en 3D. Au début de l'aventure, une créature vous indique comment prendre rapidement le jeu en main. L'action est plutôt classique, on arpente les couloirs, en ramassant or et potions, tout en combattant les créatures maléfiques. Une action de jeu proche de l'aventure, avec une interface plutôt orientée RPG. Un bon mélange que les fans de la série aimeront. Quant aux autres, ils seront un peu déroutés par les graphismes sommaires et l'ambiance un peu trop calme du jeu.

Infogrames

75%

DREAMCAST

AEROFIGHTERS 2

83%

Aerofighters était sorti au tout début de la Dreamcast. Voici la suite. Contrairement au premier épisode, il ne s'agit pas de faire uniquement des acrobaties. Conscients du goût prononcé du public pour les combats aériens, les développeurs ont inclus une partie un peu plus orientée combat. Voilà qui devrait réconcilier les bourrins du pad avec ce jeu qui était un peu à part jusqu'à présent.

CRI

DREAMCAST

CARRIER

80%

Carrier n'est ni plus ni moins qu'un énième Resident Evil-like. Et comme Jaleco n'a pas les moyens de Capcom, on est difficilement impressionné par Carrier, surtout qu'on a vu Code Veronica. Les énigmes qui constituaient le principal intérêt du titre de Capcom sont ici absentes. Le fait que l'essentiel de l'action se déroule sur un seul et même gigantesque navire est un peu rébarbatif. De plus, à certains endroits, on se croirait sur PS! Bref, vous l'aurez compris, à moins d'avoir fini en long et en large Code Veronica, Carrier n'est pas vraiment intéressant.

Jaleco/Import

Liste des magasins

● **PARIS/ST LAZARE**
6 rue d'Amsterdam
75009 PARIS
Tél : 01 53 320 320

PARIS/JUSSIEU Consoles
46 rue des Fossés Saint Bernard
75005 PARIS
Tél : 01 43 29 59 59

● **JUSSIEU/PC/MAC**
17 rue des Ecoles
75005 PARIS
Tél: 01 46 33 68 68

● **PARIS/ST MICHEL**
56 boulevard St Michel
75006 PARIS
Tél : 01 43 25 85 55

● **PARIS/VICTOR HUGO**
137 avenue Victor Hugo
75116 Paris
Tél : 01 44 05 00 55

● **VAUGIRARD(15)**
365 rue de Vaugirard
75015 Paris
Tél : 01 53 688 688

CHELLES (77)
Centre Commercial Chelles 2
Nationale 34 - 77508 Chelles
Tél : 01 64 26 70 10

ORGEVAL (78)
C. Ccial Art de Vivre Niv.1
Tél : 01 39 08 11 60

VERSAILLES (78)
16 rue de la Paroisse
78000 Versailles
Tél : 01 39 50 51 51

● **VELIZY (78)**
37, avenue de l'Europe
78140 VELIZY VILLACOUBLAY
Tél : 01 30 700 500

CORBEIL (91)
C. Commercial VILLABE A6
91813 VILLABE
Tél : 01 60 86 28 28

● **ANTONY(92)**
25 av. de la Division Leclerc N20
92160 Antony
Tél : 01 46 665 666

BOULOGNE (92)
60 av. du Général Leclerc N.10
92100 BOULOGNE
Tél : 01 41 31 08 08

LA DEFENSE (92)
C.Ccial Les Quatres Temps
Rue des Arcades Est - Niv. 2
Tél : 01 47 73 00 13

●**AULNAY (93)**
C. Ccial Parinor - Niv. 1
93606 Aulnay sous Bois
Tél : 01 48 67 39 39

PANTIN (93)
63 avenue Jean Lolive - N. 3
93500 PANTIN
Tél : 01 48 44 321

●**ST DENIS(93)**
C. Ccial St Denis Basilique
6 passage des Arbaletriers
93200 ST DENIS
Tél : 01 42 43 01 01

DRANCY (93)
C. Ccial DRANCY AVENIR
220, rue de Stalingrad - N.186
93700 DRANCY
Tél : 01 43 11 37 36

CHENNEVIERES (94)
C. Ccial PINCE-VENT N. 4
94490 ORMESSON
Tél : 01 45 939 939

CRETEIL (94)
5 rue du Général Leclerc
94000 Créteil
(Entrée rue piétonne, Créteil Village)
Tél : 01 49 81 93 93

● **KREMLIN BICETRE (94)**
30 bis av. de Fontainebleau Nat. 7
94270 Kremlin Bicêtre (Porte d'Italie)
Tél : 01 43 901 901

● **FONTENAY SOUS BOIS (94)**
C. Ccial Val de Fontenay
94120 Fontenay sous Bois
Tél : 01 48 76 6000

CERGY PONTOISE (95)
C. Ccial Cergy 3 Fontaines
95000 Cergy
Tél : 01 34 24 98 98

● **SANNOIS (95)**
C. Ccial Continent
95110 SANNOIS
Tél : 01 30 25 04 03

● **MARSEILLE (13)**
C. Ccial Grand Littoral
13464 MARSEILLE
Tél : 04 91 09 80 20

HEROUVILLE ST CLAIR (14)
C. Ccial St-Clair
14200 HEROUVILLE St-Claire
Tél : 02 31 951 952

TOULOUSE (31)
14 rue Temponières
31000 Toulouse
Tél : 05 61 216 216

REIMS (51)
44, rue de Talleyrand
51100 REIMS
Tél : 03 26 91 04 04

●● **LILLE (59)**
52 Rue Esquermoise
59000 LILLE
Tél. : 03 20 519 559

FLERS (59)
C. Ccial Carrefour Douai-Flers
RN 43
59128 FLERS en Escrebieux
Tél : 03 27 98 05 05

COMPIEGNE (60)
37, 39 cours Guynemer
60200 COMPIEGNE
Tél : 03 44 20 52 52

● **LE MANS (72)**
44, 48 av. du Général De Gaule
72000 LE MANS
Tél : 02 43 23 4004

● **ALBERTVILLE (73)**
C.Ccial GEANT CASINO
Z.A. du Chiriac
73200 ALBERTVILLE
Tél : 04 79 31 20 30

LE HAVRE (76)
C. Ccial AUCHAN GRAND CAP
Mont Gaillard
76620 LE HAVRE
Tél : 02 32 85 08 08

AMIENS console (80)
19 rue des Jacobins
80000 Amiens
Tél : 03 22 97 88 88

●● **AMIENS PC (80)**
1, rue Lamarck
80000 Amiens
Tél : 03 22 80 06 06

POITIERS (86)
12 rue Gaston Hulin
86000 Poitiers
Tél : 05 49 50 58 58

● jeux en réseau sur PC
→ ouvert le dimanche
@ccès Internet

RCS PARIS B 395 215 603 - VISUELS NON CONTRACTUELS - PRIX SOUS RÉSERVE D'ERREUR TYPOGRAPHIQUE - * SCORE-GAMES VOUS REMBOURSE LE DOUBLE DE LA DIFFERENCE EN BONS D'ACHAT POUR UNE DIFFERENCE DE PRIX CONSTATÉE SUR UN PRODUIT NEUF SIMILAIRE ET DE MÊME ORIGINE A CELUI QUE VOUS AUREZ ACHETÉ. CETTE OFFRE EST VALABLE LE JOUR MÊME DE L'ACHAT ET SUR UN PERIMETRE DE 1KM AUTOUR DU MAGASIN SCORE-GAMES

APRÈS AVOIR SURFÉ SUR LES PISTES VENEZ SURFER SUR NOTRE SITE !

WWW.SCOREGAMES.COM

Partenaire SKYROCK
PREMIER SUR LE RAP

DÈS VOTRE PREMIER ACHAT

Une carte de fidélité vous sera délivrée N'oubliez pas de faire tamponner votre carte après chaque achat ! Une fois terminée elle vous donne droit à 400F de remise immédiate sur les jeux d' occasion !!!

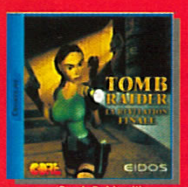
HOT LINE & VPC

commandez vos achats
Par téléphone :
01 46 735 720
Par Minitel :
36-15 SCOREGAMES*
Sur Internet :
WWW.SCOREGAMES.COM
un renseignement ?
- les prix ?
- les sorties ?
Par téléphone :
01 46 735 735
Trucs & Astuces : **08 36 685 686***
* 2,23F/Mn

DES CONSEILS DE PRO, DES DEMOS
DES OCCASES... ET EN PLUS SI VOUS TROUVEZ MOINS CHER,
NOUS VOUS REMBOURSONS 2 FOIS LA DIFFERENCE*

LA SELECTION DU MOIS

Tous les mois, SCORE-GAMES vous propose les meilleures sélections du mois aux meilleurs prix.



Tomb Raider IV
DREAMCAST

Nomad Soul
DREAMCAST

Soul Reaver
DREAMCAST

Crazy Taxi
DREAMCAST

Red Dog
DREAMCAST

NBA 2000
DREAMCAST

Evolution
DREAMCAST

Resident 3 Nemesis
PLAYSTATION

Die hard Trilogy 2
PLAYSTATION

Need For Speed 5
PLAYSTATION

DEMONSTRATION PERMANENTE DE NOUVEAUTES

DEMOS NOUVEAUTÉS

Chaque mois toutes les nouveautés en démonstration permanente dans tous les SCORE-GAMES

RACHAT DE VOS ANCIENS JEUX

Revendez, échangez votre ancien matériel :
Consoles, Jeux, Accessoires, Jeux PC
Lecteurs et Films LD & DVD...
Et gagnez jusqu'à 30F supplémentaires si ce matériel a été acheté chez SCORE-GAMES
(sur présentation du ticket de caisse)

DES CENTAINES D'OCCASIONS

Le plus grand choix de jeux vidéo en France : + de 200 000 jeux sur l'ensemble des magasins
Jeux testés, reconditionnés et garantis 1 AN

LES AFFAIRES DU MOIS

+140F* DE BONS D'ACHAT OFFERTS

Dreamcast™ Occasion
Garantie 6 Mois
1390F
* Dans la limite des stocks disponibles

* Cumul de 7 bons d'achat de 20F - voir conditions en magasin

SCOREGAMES SUR LE WEB

Pour tous les Scorynautes, le plus grand Score-Games du monde est ouvert ! Informez-vous avant les autres et dénichez les meilleures occazes sur le www.scoregames.com : C'est l'adresse incontournable pour tout savoir et tout avoir avec la boutique en ligne sécurisée.

Bon de Réduction

25F

Valable jusqu' au 30/04/2000 CONSOLE PLUS AVRIL 2000
A PARTIR DE 300F D'ACHAT

Bon de réduction utilisable en magasin ou en V.P.C. hors promotions hors console offre non cumulable
COMMANDES VPC : SCORE-GAMES 6,12 RUE AVAULEE 92245 MALAKOFF cedex

SCOREGAMES MULTIMEDIA

SPEEDY GONZATEST

PLAYSTATION

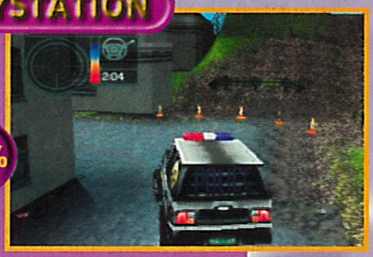
LES RAZMOKET FONT LEUR CINÉMA

30%

Fut un temps où les dessins animés étaient esthétiques. C'est loin d'être le cas avec "Les Razmoket". C'est encore moins travaillé que "South Park", et c'est beaucoup moins drôle. C'est la même chose pour le jeu. Ça sent la licence bâclée, vite fait, mal fait. Plusieurs petits jeux vous permettent d'entrer dans la peau de ces morveux peu ragoûtants : plates-formes, course de kart, tous les genres ou presque sont représentés... mais c'est loin d'être convaincant. Pauvreté des graphismes et de l'animation, intérêt de jeu très bas... A oublier !

THQ

PLAYSTATION



61%

URBAN CHAOS

Urban Chaos est un jeu d'action en 3D dans lequel on peut incarner soit un homme soit une femme. Votre mission : faire respecter la loi, tantôt à pied tantôt en voiture. Un jeu varié qui mélange les genres c'est toujours intéressant. Dommage que la réalisation technique ne suive pas et que la jouabilité ne soit pas au rendez-vous.

Eidos

PLAYSTATION

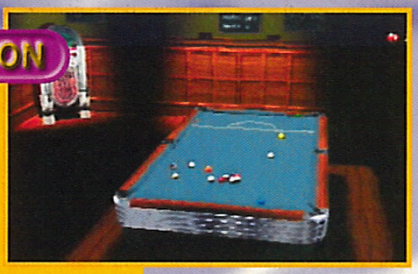
72%

STAR IXIOM

Star Ixiom est un titre à part. C'est une sorte de Colony Wars en moins sérieux : on se balade de station spatiale en station orbitale pour discuter avec leurs occupants. C'est ce côté aventure-RPG qui donne toute son originalité au soft. Visuellement, c'est pas la claque, sauf en ce qui concerne la cinématique de présentation. Donc, mieux vaut avoir un bon space opera et un bon jeu d'aventure, plutôt qu'un mélange des deux pas très réussi.

Sony

PLAYSTATION



80%

JIMMY WHITE'S CUEBALL

Jimmy White, c'est la star du billard. En sa compagnie, vous pourrez jouer au billard américain ou au snooker. Plusieurs modes sont disponibles, pour s'entraîner ou affronter d'autres champions. Une fois toutes les techniques assimilés, le jeu devient presque aussi intéressant que dans la réalité. Dommage que les graphismes ne suivent pas vraiment.

Virgin

PLAYSTATION

UEFA CHAMPIONS LEAGUE 2000

UEFA 2000 est la suite du titre paru l'an dernier. Malgré la possibilité de participer aux grands matchs de l'histoire de cette compétition et un système de tir original, ce UEFA 2000 se révèle ennuyeux et approximatif. A mi-chemin entre la simulation pure et dure et le jeu d'arcade, ce titre ne prend jamais vraiment parti et la réalisation n'est pas suffisamment aboutie pour sauver l'ensemble.

Eidos

75%

PLAYSTATION

GUILTY GEAR

Ce jeu de baston 2D était déjà sorti il y a quelque temps en import. Une sortie officielle un peu tardive donc, et en simultané avec Jojo's Bizarre Adventure. Ce dernier est un poil meilleur tant au niveau des graphismes que pour l'intérêt de jeu.

Virgin

76%

DREAMCAST

PLAYSTATION

75%

JOJO'S BIZARRE ADVENTURE

Ce jeu est inspiré du manga éponyme. Voilà qui devrait expliquer son succès au pays du Soleil-Levant. Dans l'Hexagone, ce ne sera qu'un jeu de baston en 2D de plus. Bien sûr, quelques fans d'animation japonaise seront intéressés, mais les autres...

Capcom

Amis mutants,
tous à vos stylos !!

prix habituel 12 numéros : 420F

1 Abonnez-vous 1

Recevez le jeu Resident Evil 3

2

379F prix public

519F au lieu de ~~799F~~

3 Faites une économie de 280F !

4 Reprenez votre pad

et vivez de nouvelles aventures avec Nemesis, le mutant indestructible, ou presque... A vous de jouer !

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.

Je recevrai le jeu Resident Evil 3 sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....

Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Signature obligatoire :

Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

RE 99

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Resident Evil 3 au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

© CAPCOM CO., LTD. 1999. Tous droits réservés. RESIDENT EVIL 3 NEMESIS. Publié par Eidos Interactive Limited. Tous droits réservés.

CONCOURS

A GAGNER :

50 tee-shirts

1 lecteur de DVD portable Pioneer

4 DVD "Une Nuit en Enfer 2"

© 1999 DIMENSION FILMS. All rights reserved.

* 08.36.68 et 3615 : 2,23 F TTC / min

CONSOLES+

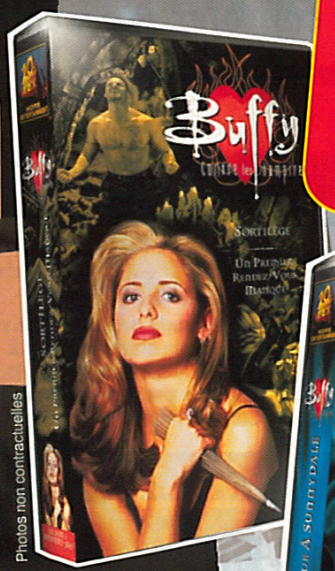
© Kronos Studios. Tous droits réservés. Edité par Eidos Interactive Ltd 2000. et "Playstation", marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

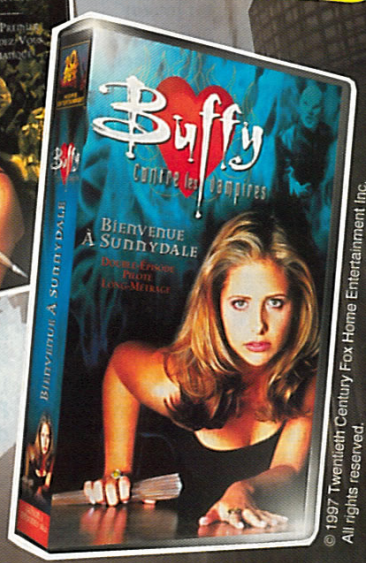
EIDOS INTERACTIVE

Pioneer

fear effect

16 K7 vidéo
"Buffy contre les Vampires"





Photos non contractuelles

© 1997 Twentieth Century Fox Home Entertainment Inc.
All rights reserved.

30 jeux Fear Effect

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

Extrait du règlement : Eidos et Consoles + organisent un concours du 24/03/00 au 25/04/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 50 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 50 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS* sauf pour le lecteur DVD portable Pioneer dont le gagnant sera déterminé par tirage au sort parmi les participants qui auront obtenu plus de 300 points sur le 08.36.68.11.41* ou le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Fear Effect, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Acheter un jeu sur la console de ses rêves, c'est un peu comme se promener sur les plages vendéennes : on n'a pas envie de mettre le pied sur un galette de mazout. Pour éviter ce genre d'incident, Consoles+ vous propose une sélection des meilleurs jeux de tous les temps sur les consoles Playstation, Dreamcast et Nintendo 64.

ACTION 3D
METAL GEAR SOLID

- Konami
- 1 joueur
- Dual Shock
- Pad analogique

Dans la peau de Solid Snake, infiltrez une base en Alaska afin de déjouer les pièges des méchants terrorristes. Infiltration, espionnage, trahison seront au programme de cette aventure au scénario riche, complexe et plein de rebondissements. Konami nous a sorti le grand jeu.

Une expérience à essayer absolument, car Metal Gear Solid fait partie des jeux surprenants de cette fin de siècle. La réalisation est au top, et la traduction correcte. C'est du solide ! Le Premium Pack, avec plein de goodies dedans, est disponible.

ACTION AUTOMOBILE
DRIVER

- GT Interactive
- 1 joueur
- Pad analogique
- Dual Shock

Un jeu bourré d'action et de courses poursuites à travers les quatre plus grandes villes des Etats-Unis. 3D temps réel à gogo et cascades à profusion. Le top !

AVENTURE ACTION 3D
RESIDENT EVIL 3

- Capcom
- 1 joueur
- Carte-mémoire

Cet épisode de Resident Evil s'intercale entre le 1 et le 2. Jill Valentine s'aventure, seule, dans une ville peuplée de zombies. Carnage et bains de sang assurés.

BASTON 2D
STREET FIGHTER ALPHA 3

- Virgin
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

La baston 2D la plus réussie et la plus top du moment. Une vingtaine de combattants, des Furies et des Combos qui déchirent et des effets à couper le souffle...

BASTON 3D
TEKKEN 3

- Sony
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Tekken 3 est à ce jour le jeu de baston 3D le plus abouti. De nombreux adversaires, des graphismes qui dépotent et une jouabilité au top ! D'la balle !

BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

- Midway
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Voici LA simulation de boxe du moment. Facile à prendre en main, on s'amuse rapidement : gauches, droites, upercut... Pan ! dans les dents. Chauds les marrons, chaud !

COURSE ARCADE
RIDGE RACER TYPE 4

- Sony
- 4 joueurs
- Jogcon
- Dual Shock

La meilleure course arcade sur Playstation. Des décors à tomber, des musiques à crever, une jouabilité démente. Un jeu à acheter absolument !

COURSE DE MOTO
MOTO RACER

- Electronic Arts
- 2 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Dans Moto Racer, on a le choix entre le motocross et la moto de course. Malgré son grand âge, le jeu est toujours le meilleur dans sa catégorie.

COURSE DE RALLYE
COLIN McRAE RALLY

- Codemasters
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Pad analogique

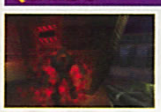
Colin McRae un seul nom pour deux champions. Comme sur les pistes, il domine ses adversaires. Grâce à une jouabilité exemplaire, ce jeu se classe au top du genre.

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 3

- Psygnosis
- 1-4 joueurs
- Carte-mémoire

La relève est là ! WipEout 3 est trois fois plus efficace. Des graphismes au top niveau et une vitesse de jeu comme vous n'en avez jamais vus, c'est le must sur PS !

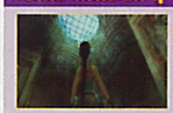
DOOM-LIKE
QUAKE 2



- Activision
- 4 joueurs
- Carte-mémoire
- Dual Shock

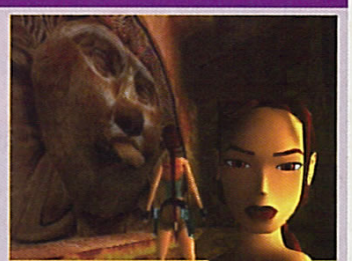
Librement adapté de la version PC, Quake 2 sur Playstation est une superbe réussite. Niveaux inédits, graphismes au top, mode 4 joueurs et bande sonore impeccable.

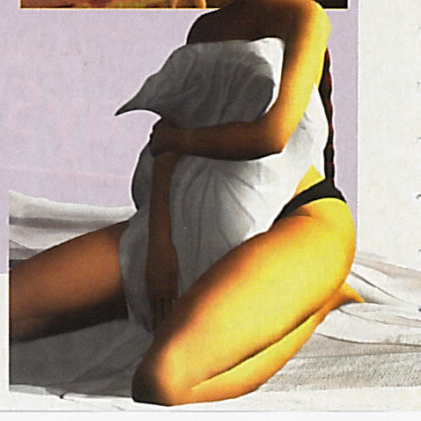
EXPLORATION 3D
TOMB RAIDER 4



- Eidos
- 1 joueur
- Carte-mémoire
- Dual Shock

Avec La Révélation Finale, Lara fête le quatrième épisode de la série. Une fois encore, la plus pulpeuse des aventurières va devoir risquer sa vie pour découvrir de nouveaux trésors cachés. Dans cette nouvelle aventure, c'est en Egypte que notre plantureuse héroïne pointe le bout de ses seins. Temples, pyramides et autres tombeaux cachent des mystères que seule Lara pourra mettre à jour. Comme toujours, son armement sera conséquent et de nouvelles options viennent compléter son paquetage.





FOOT ARCADE
ISS 98

- Konami
- 2 joueurs
- Carte-mémoire

Konami reste fidèle à sa réputation. ISS 98 fait l'unanimité grâce à une maniabilité indétrônable. La prise en main est immédiate et instinctive.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

- Ubi Soft
- 2 joueurs
- Dual Shock
- Carte-mémoire

Exit Formula 1 ! Ubi Soft signe avec Monaco GP 2, une superbe simulation de F1. Réalisme et qualité des animations sont au rendez-vous. Magnifique !

GLISSE
X-GAMES PRO BOARDERS

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

Yeah man, si tu kiffes la glisse, ce jeu est pour toi. C'est super réaliste et bien plus recherché que tout ce que t'as pu voir sur PS. Du pur snowboard!

JEU DE MUSIQUE
BUST A GROOVE

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire

La fièvre du samedi soir. La teuf dans la discothèque. Le rythme dans la peau. Voici le programme alléchant proposé par Bust a Groove. Paillettes en options.

MULTIJOUEUR
BOMBERMAN

● Hudson Soft
● 5 joueurs
Carte-mémoire
Multitap

Pour s'éclater à 4 joueurs, il n'y a pas mieux. Bomberman est resté aussi fun qu'au début, surtout si vous possédez un Multitap. Ames sensibles, s'abstenir.

OLDIES
CAPCOM GENERATIONS

● Virgin
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

Quatre CD, treize des plus grands titres du milieu des années 80, le tout à prix mini... Le rêve est désormais réalité. Plates-formes, shoot, réflexion... tout y est.

PLATES-FORMES 3D
APE ESCAPE

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Ape Escape constitue la nouvelle référence en matière de jeu de plates-formes 3D. Non seulement il dispose d'une grande qualité graphique, mais les idées développées en plus sont excellentes. Bien que s'adressant aux plus jeunes et s'inspirant de titres comme Mario 64 et Zelda 64 (Nintendo 64), Ape Escape devrait tout de même satisfaire les amateurs du genre. Attention, notez que vous ne pourrez jouer qu'avec le pad analogique.

RPG
FINAL FANTASY VIII

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin le tant attendu huitième épisode de la série des Final Fantasy. Toujours plus beau, toujours plus palpitant. Squaresoft vous a réservé un épisode riche en rebondissements et en intrigues. Pas moins de quatre CD sont désormais proposés dans ce nouvel opus, c'est vous dire si la durée de vie est conséquente. Les scènes cinématiques sont plus nombreuses que jamais et viennent ponctuer les moments clés du jeu. Voici un jeu incontournable pour tous les passionnés de jeux d'aventure.

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dans ce troisième épisode de Puzzle Bubble, balancez les boules de couleur et faites-les exploser par paquets de trois. C'est à 4 joueurs que l'on s'amuse le plus.

SHOOT'EM UP
R-TYPE DELTA

● Sony
● 2 joueurs
Carte-mémoire
Dual Shock

La série des R-Type s'enrichit d'un nouvel épisode absolument magnifique. Graphismes 3D, animation sans faille, difficulté progressive... À vos manettes !

SIMULATION AUTOMOBILE
GRAN TURISMO 2

● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Dual Shock

Voici enfin la suite tant attendue de la simulation automobile la plus réussie sur Playstation. Plus de 600 véhicules, des dizaines de circuits et un plaisir de jeu toujours présent.

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● Electronic Arts
● 4 joueurs
Carte-mémoire

Dernière mise à jour de cette superbe simulation de football. Au rayon nouveautés : les noms des joueurs de la saison 98/99 et un partenariat officiel de la Fifa.

ACTION/RÉFLEXION
L'EXODE D'ABE

● GT Inetractive
● 1 joueur
Carte-mémoire

Un jeu étrange avec une ambiance unique. Le game-play offre une grande interaction avec les créatures qui peuplent ce monde cauchemardesque...

STRATÉGIE EN TEMPS RÉEL
MISSION TESLA

● Electronic Arts
● 2 joueurs
Carte-mémoire

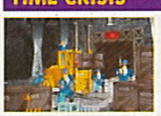
La guerre entre les Alliés et les Soviets continue dans ce jeu de stratégie en temps réel. Nouvelles armes, nouveaux combattants et plaisir de jeu intact. À l'attaque !

WARGAME
VANDAL HEARTS

● Konami
● 1 joueur
Carte-mémoire

En attendant le prochain épisode, annoncé pour la fin de l'année, éclatez-vous avec ce wargame au tour par tour. Magiciens, archers et guerriers sont au rendez-vous.

TIR SUR ÉCRAN
TIME CRISIS



● Sony
● 1 joueur
Carte-mémoire
Guncon

Time Crisis est le top du jeu de tir sur écran. La précision du gun alliée à la finesse du jeu en font un must pour tous les fondus d'arcade à la maison.

SIMULATION DE TENNIS
ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

● Sony
● 4 joueurs
Carte-mémoire

La belle Anna a enfin son jeu. Il s'agit de la suite de Smash Court Tennis de Namco. Cette simulation est toujours aussi maniable, mais beaucoup plus fun et plus variée que son ancêtre. En mode Entraînement, vous pourrez même taper la balle contre un mur. Pour se perfectionner, on a droit à un professeur particulier qui lance la balle où l'on veut. Plusieurs championnats vous permettront de prouver votre valeur sur le circuit et, surtout, de gagner plein d'objets secrets pour booster vos performances.

BASTON
FIGHTER DESTINY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Fighter Destiny est un jeu de baston dont l'originalité se situe dans son système de points. De plus, c'est le moins raté sur N64, alors...

COURSE ARCADE
RIDGE RACER 64

● NINTENDO
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Les amoureux de conduite sportive peuvent se réjouir : Ridge Racer 64 est la simulation qu'il vous faut. Animation ultra rapide, prise en main irréprochable. Du grand art.

DOOM-LIKE
GOLDENEYE

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Voici la meilleure adaptation d'un film en jeu vidéo. Vous incarnez le plus célèbre des agents secrets, l'inoxydable James Bond, dans une aventure inspirée du film du même nom. Attention, ne pensez pas avancer en tirant sur tout ce qui bouge, vous vous feriez éliminer très rapidement. N'en déplaise à certains, il faut user de patience et de stratégie pour remplir chacune des missions. Le mode Multijoueur est, quant à lui, une merveille du genre et 4 joueurs peuvent s'affronter dans des niveaux spécialement créés pour l'occasion.

TENNIS
ALL STAR TENNIS

● Ubi Soft
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Rejoignez la saison de tennis dans cette superbe simulation. Tous les coups du tennis sont présents, ainsi que des modes de jeu très... spéciaux ! A découvrir.

SHOOT'EM UP
ROGUE SQUADRON

● Nintendo
● 1 joueur
Ram Pak
Rumble Pak

Tout l'univers de "Star Wars" dans une cartouche de jeu. Rejoignez le plus célèbre escadron de combat de la galaxie et repoussez les forces de l'Empire.

BASKET
NBA PRO 99

● Konami
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Toutes les sensations de la NBA chez vous, voici ce que propose NBA Pro 99. Passes avec rebond, smatches, contre-attaques... Tout est fait pour s'éclater.

COURSE DE RALLYE
V-RALLY

● Infogrames
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Débouler à 180 à l'heure sur une petite route de campagne, ça vous dit ? Virages au frein à main, tonneaux spectaculaires... Tout est possible dans V-Rally !

AVENTURE 3D
RESIDENT EVIL 2

● Capcom
● 1 joueur
Rumble Pak

Resident Evil est un jeu d'aventure en 3D inspiré des films gore. Raccoon City est envahie par les zombies. Votre but : vous sortir vivant de la situation.

JEU DE BOXE
READY 2 RUMBLE BOXING

● Midway
● 2 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Ready 2 Rumble Boxing est une simulation de boxe exceptionnelle. Les coups s'enchaînent, les dents volent et les visages se déforment durant les combats. Chaud devant !

SIMULATION DE FOOTBALL
FIFA 99

● E.A. Sport
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Une sélection des meilleures équipes au monde pour ce jeu officiel de la Fifa et toutes les sensations de ce sport magnifique dans une seule cartouche.

MULTIJOUEUR
MARIO KART 64

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble Pak

Retrouvez tous les personnages de l'univers de Nintendo dans des courses de kart complètement déjantées et bourrées d'action. Un must !

ACTION/JEU DE RÔLES
ZELDA OCARINA OF TIME

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Quatre ans de développement pour le jeu le plus réussi de sa catégorie. Dirigez Link dans une aventure en 3D temps réel hors du temps. Magnifique !

COURSE FUTURISTE
WIPEOUT 64

● Infogrames
● 4 joueurs
Memory Pak
Rumble Pak

Cette course futuriste est une merveille de jouabilité. Les sensations de conduite sont parfaites ! Utilisez les gadgets pour exploser vos concurrents.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
Rumble Pak
Ram Pak

Ubi Soft prend la pôle position avec cette simulation de F1. les graphismes précis et la qualité des animations en font une référence en la matière. Ça décoiffe !

PLATES-FORMES 3D
MARIO 64/BANJO-KAZOOIE

● Nintendo
● 1 joueur
Rumble Pak

Mario 64, qui fut l'un des premiers jeux de la console Nintendo 64, reste encore à ce jour une référence dans le genre. Idées complètement folles, prise en main exceptionnelle et durée de vie immense. Banjo-Kazooie s'en inspire grandement et dispose de graphismes plus fouillés. Grâce aux deux personnages

que vous dirigez au choix à tout instant de la partie (un ours ou un oiseau), le jeu prend une nouvelle dimension et se révèle d'un intérêt redoutable. Les niveaux sont immenses et d'une très grande variété.
Deux titres indétrônables !

ACTION 3D
JET FORCE GEMINI

● Nintendo
● 4 joueurs
Rumble pack

Rare signe avec Jet Force Gemini l'un des tous meilleurs jeux d'action 3D de l'année. Trois personnages sont proposés : un garçon, sa soeur et un chien robot..

GLISSE
1080 SNOWBOARDING

● Nintendo
● 2 joueurs
Rumble Pak

Les sports d'hiver approchent. Un jeu idéal pour tous ceux qui souhaitent retrouver les sensations de glisse avant de rejoindre Switch dans la poudreuse.

FOOT ARCADE
ISS PRO 98

● Konami
● 4 joueur
Memory Pak
Rumble Pak

Retrouver les sensations du sport le plus populaire au monde, ça vous tente ? Dribbles, passes, une-deux, têtes, retournés... C'est vous qui faites le spectacle !

PUZZLE RÉFLEXION
BUST A MOVE 3

● Acclaim
● 4 joueurs
Memory Pak

La Nintendo se dote elle aussi de son Bust a Move. Empilez les bulles de même couleur et faites-les exploser. Une sacrée partie de rigolade en perspective.

Amoureux de Lara,
tous à vos stylos !!

1 Abonnez-vous

prix habituel
12 numéros : 420F

Recevez le nouveau jeu Tomb Raider

2

379F prix public

3 Faites une économie de 280F !

519F au lieu de ~~799F~~

4 Reprenez votre pad et vivez de nouvelles aventures avec Lara

---

Bulletin d'abonnement à retourner

sous enveloppe non affranchie à : Consoles+ - Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 519F au lieu de ~~799F~~ soit 280F d'économie.
Je recevrai le jeu Tomb Raider La Révélation Finale sur PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : ..... Prénom : .....
Date de naissance : ❑❑ ❑❑ ❑❑❑❑ Tél.: (facultatif) : .....
Adresse : .....
Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

TR 99

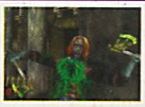
❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +
❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :
❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑
Date d'échéance : ❑❑ ❑❑

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35F et le jeu Tomb Raider La Révélation Finale au prix de 379F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01.64.81.20.23.

Tomb Raider "La Révélation Finale" et Lara Croft © et TM 1999 Core Design Ltd. Edité et © Eidos Interactive Ltd. 1999. Tous droits réservés. PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.

GUNSHOOT
HOUSE OF THE DEAD 2



● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration/Gun

Directement adapté du jeu d'arcade du même nom, House of the Dead 2 est un véritable défouloir pour tous les excités de la gâchette. Ce shoot'em up en 3D précalculée vous propose une séance de tir bien spéciale, dont le but est d'abattre un maximum de zombies. Basé sur un scénario bien ficelé, les monstres succèdent aux boss et le sang (vert !) coule à flots.
A votre santé !

RALLYE
SEGA RALLY 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Sega Rally 2 est la parfaite adaptation du jeu d'arcade sur Dreamcast. On en retrouve tous les points forts : maniabilité, réalisme, qualité des graphismes et plaisir de jouer. Différentes voitures sont pilotables et elles ont chacune leurs propres caractéristiques : tenue de route, accélération et vitesse de pointe. Attention, dérapages pas toujours contrôlés !

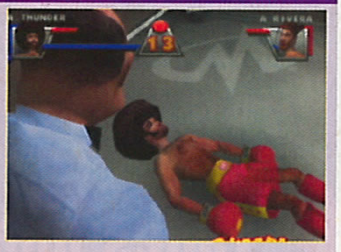
PLATES-FORMES
SONIC ADVENTURE

● Sega
● 1 joueur
VM
Kit Vibration

La mascotte de Sega arrive dans un nouveau jeu de plates-formes tout en 3D temps réel. Que de changement depuis l'époque de la Megadrive ! Effets spéciaux en temps réel, déformations, rotations, zoom... c'est à vous retourner la tête dans tous les sens. A suivre également, la formidable introduction en images de synthèse. Fabuleux.

SPORT
READY 2 RUMBLE

● Infogrames
● 2 joueurs
VM
Kit vibration



Ready 2 Rumble est le premier jeu de boxe sur Dreamcast, mais c'est aussi le plus réussi toutes consoles confondues. La qualité des animations est à la hauteur des graphismes, c'est-à-dire impeccable. Les boxeurs bougent de façon ultra réaliste et se déplacent sur le ring de manière souple et fluide. Loin des simulations pures et dures, Ready 2 Rumble dispose d'une prise en main rapide. Au moins, on s'amuse tout de suite. L'ambiance est superbement reproduite et chaque boxeur est doté de coups spéciaux et d'attitudes particulières. Une vingtaine de combattants sont proposés, hommes ou femmes.

FORMULE 1
MONACO GP RACING SIMULATION 2

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Le raz de marée Monaco GP Racing Simulation 2 touche aussi la Dreamcast. Cette simulation de Formule 1 reprend tous les circuits du plus célèbre championnat de course au monde ainsi que toutes les écuries existantes. La qualité des graphismes démontre ce dont la Dreamcast est capable ; on en prend vraiment plein les yeux. Accompagnée de bruitages réalistes, cette simulation est hyper impressionnante. Pour une peu, on se croirait vraiment assis à bord d'une Formule 1...

ARCADE
CRAZY TAXI

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Crazy Taxi est l'adaptation sur Dreamcast du jeu d'arcade.
Le but est de d'embarquer des clients et de les emmener là où ils le désirent. Mais attention à la circulation : embouteillages, jardins, arbres, banc et autres objets vous mèneront la vie dure. Plus qu'une simple adaptation, Crazy Taxi dispose de modes de jeu innédits créés spécialement pour la console de Sega : concours de saut sur un tremplin ou course/bowling. Voilà qui relance considérablement l'intérêt du jeu.

GLISSE
SNOW SURFERS

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Snow Surfers est la suite de Coolboarders, célèbre jeu de glisse sur Playstation. Dreamcast oblige, les graphismes gagnent en finesse et en détails. Jamais le rendu de la poudreuse n'aura été aussi réaliste... on est a deux doigts de renifler l'écran !
Durant les courses, aussi variées que nombreuses, utilisez les bosses pour réaliser des figures spectaculaires et augmenter vos points.

COURSE ARCADE
SPEED DEVILS

● Ubi Soft
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Après les courses de rallye et de Formule 1, voici les courses d'arcade. A travers les circuits dispersés aux quatre coins du monde, retrouvez des sensations de conduite incroyables.

SPORT
VIRTUA STRIKER 2

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Virtua Striker 2 est l'adaptation parfaite du jeu d'arcade. C'est la simulation de football la plus réussie sur console : graphismes 3D somptueux et réalisme total.

BASTON 3D
SOULCALIBUR

● Sega
● 2 joueurs
VM
Kit Vibration

Adapté du jeu d'arcade du même nom, Soulcalibur est incontestablement le meilleur jeu de baston 3D toutes consoles confondues. Grâce à la puissance de calcul de la Dreamcast, les animations sont aussi souples que rapides. Tout en haute-réolution, jamais jeu de baston n'aura été aussi détaillé. Incontourbale !

CONCOURS

WARIO LAND™ 3

Je suis de retour bande de crétins !

A GAGNER

Photos non contractuelles

4 Game Boy Color

8 Jeux Wario Land 3

50 tee-shirts Nintendo

Joue et gagne

3615 TCPLUS*

ou

08.36.68.11.41*

CONSOLES+ GAME BOY COLOR

Extrait du règlement : Nintendo France et Consoles + organisent un concours du 24/03/00 au 25/04/00 minuit. Ce jeu est gratuit et sans obligation d'achat. Pour participer, il suffit de répondre à des séries de 10 questions au 08.36.68.11.41* ou par minitel sur le 3615 TCPLUS*. Les gagnants seront déterminés d'après les 31 meilleurs scores obtenus sur le 08.36.68.11.41* et les 31 meilleurs scores obtenus sur le 3615 TCPLUS*. Le règlement est déposé en l'étude de Maître Caill, 2 rue Duphot, 75001 Paris, et disponible sur simple demande écrite à : Consoles +, Concours Warioland 3, 43 rue du Colonel Pierre Avia, 75754 Paris Cedex 15.

Infos exclusives et nouveautés sur www.nintendo.fr

*3615 et 08 36 68 : 2,23F/min

Nintendo® and Game Boy™, are trademarks of Nintendo Co., Ltd. Wario Land 3™ © 2000 Nintendo

PROCHAINEMENT SUR VOS ÉCRANS...

En un clin d'œil, toutes les sorties des jeux pour les mois à venir. Trop pur !

MAI

PLAYSTATION

- 4x4 World Trophy
- Adventure Racing (Beetle)
- Alien Resurrection
- Army Men : Sarges Heroes
- Battletanx Global Assault
- Brasil V-Soccer
- Canal + Premier Manager
- Colin McRae Rally 2
- Crisis Beat
- Euro 2000
- Everybody's Golf 2
- F1 2000
- F1 Racing Championship
- Fighter Maker
- Fisherman Bait's 2
- Galerians
- Guilty Gear
- Jedi Power Battles
- Legend of Legaia
- Micro Maniacs
- Mike Tyson Boxing
- Muppet Race Mania
- NBA in the zone 2000
- Need For Speed Porsche 2000
- NHL Pro 2000
- Nightmare Creatures 2
- Pool Academy
- Rally Masters
- Resident Evil Survivor
- Sheriff fais moi peur
- Sno-Cross Championship
- Speed Ball 2100
- Street Skater 2
- Super Bike 2000
- Toshinden 4
- Vampire Hunder D
- Victory Boxing 3
- World Championship Snooker
- World Touring Championship

NINTENDO 64

- Battletanx Global Assault
- Blues Brothers 2000
- Duck Dodgers
- ECW Hardcore Revolution
- Fighter Maker
- Gauntlet Legend
- International Track'n Field Summer Games
- ISS Millenium
- NBA in the zone 2000
- Perfect Dark
- Pokémon Snap
- Razmoket : La chasse aux trésors
- Taz Express

DREAMCAST

- Caesar Palace 2000
- Dragon's Blood
- Ecco the Dolphin
- Fur Fighters
- Heroes of Might And Magic 3
- MDK2
- Nightmare Creatures 2
- Plasma Sword
- South Park Rally
- Star Wars Racer
- Street Fighter 3 W / Impact
- Street Fighter EX 2 Plus
- Taxi 2
- Wetrix

JUIN

PLAYSTATION

- Alundra II
- Animaniacs
- Baldur's Gate
- Caesar Palace 2000
- Dance Dance Revolution
- De Sang Froid
- DIRT
- Dragon Valor
- Earthworm Jim 3D
- European Super League
- EVO's Space Adventures
- Groge Warrior
- Martian Gothic
- Marvel vs Capcom 2
- Messiah
- Midnight in Vegas
- Moto Racer 3
- Nascar 2000
- Railroad Tycoon 2
- Rescue Shot
- Sheep
- Spiderman
- Star Trek
- Suzuki Alstare Racing
- Team Buddies
- Tenchu II
- Test Drive 6
- Test Drive Cycles
- Test Drive Off Road 4
- The Misadventure of Tron
- Time Crisis : Project Titan
- TNT 4x4
- Vagrant Story
- Wicked Surf
- X-Men

NINTENDO 64

- Cyber Tiger
- Daikatana 64
- Destruction Derby
- Dreamstory
- Jest
- Nascar 2000
- Nuclear Strike
- Operation : Winback
- Road Rash
- Spiderman
- Starcraft 64

DREAMCAST

- Arcatera
- Dead of Alive 2
- Deadly Pursuit
- Deep Fighter
- European Super League
- Giga Wing
- Hidden and Dangerous
- Hot Rod City
- Max Payne
- M-SR
- Pao Pao Park
- Renegade Racers
- Resident Evil : Code Veronica
- Stupid Invaders
- Supreme Snowboarding
- Tech Romancer
- Tony Hawk Pro Skater
- V-Rally 2 Expert Edition

JUILLET

PLAYSTATION

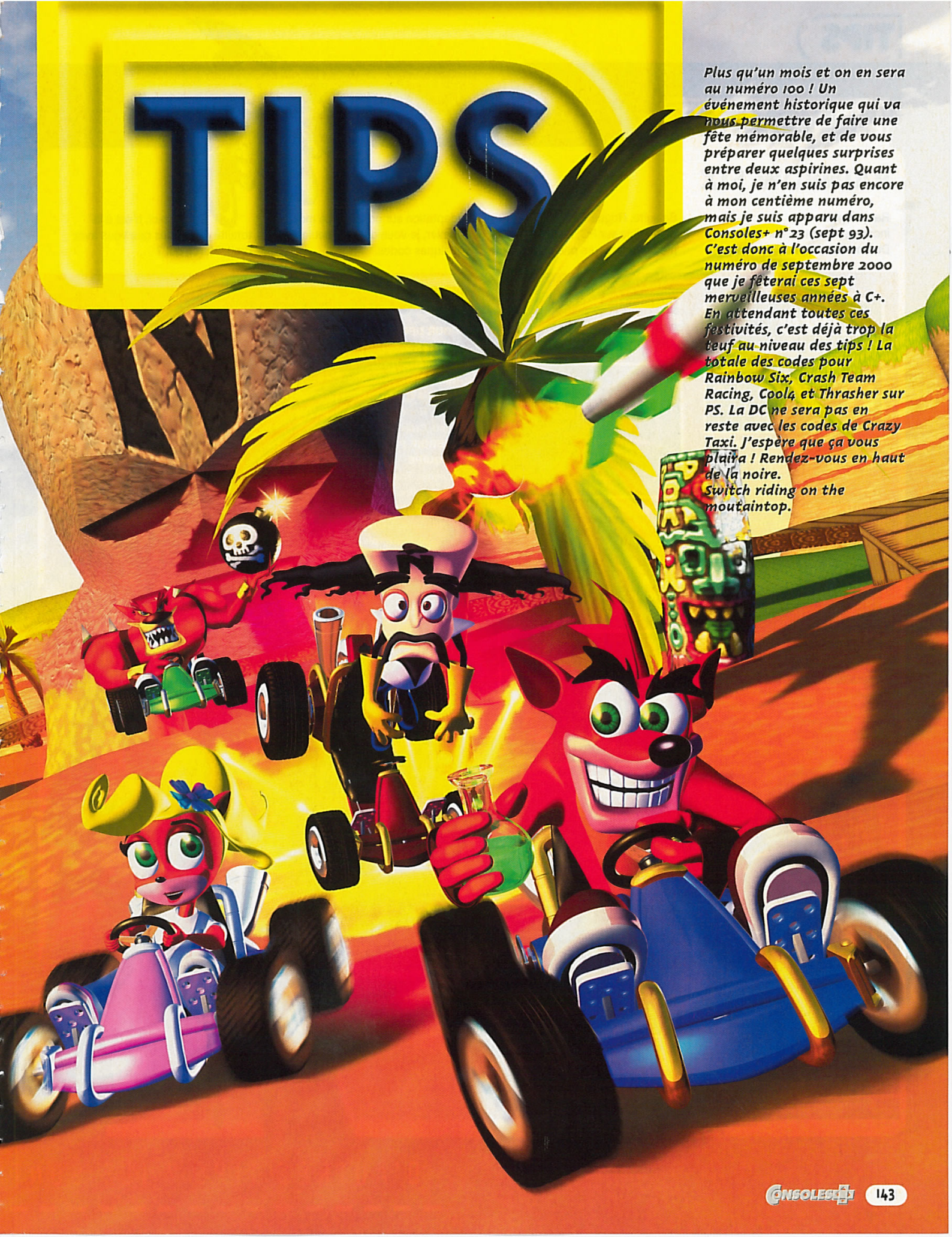
- Chase the express
- Front Mission 3
- Jackie Chan Stuntmaster
- Legend of Dragoon
- Parasite Eve 2

PLAYSTATION 2

- Roadster 99
- Robocop

Attention, ces dates sont susceptibles de varier en fonction des "impératifs de développement", comme disent nos amis les éditeurs. Sacrés eux !

TIPS



Plus qu'un mois et on en sera au numéro 100 ! Un événement historique qui va nous permettre de faire une fête mémorable, et de vous préparer quelques surprises entre deux aspirines. Quant à moi, je n'en suis pas encore à mon centième numéro, mais je suis apparu dans Consoles+ n°23 (sept 93). C'est donc à l'occasion du numéro de septembre 2000 que je fêterai ces sept merveilleuses années à C+. En attendant toutes ces festivités, c'est déjà trop la teuf au niveau des tips ! La totale des codes pour Rainbow Six, Crash Team Racing, Cool4 et Thrasher sur PS. La DC ne sera pas en reste avec les codes de Crazy Taxi. J'espère que ça vous plaira ! Rendez-vous en haut de la noire.
Switch riding on the moutaintop.

PLAYSTATION

RAINBOW SIX

Rainbow Six est incontestablement l'un des Dooms-like les plus intéressants. Sa suite, Rogue Spear, est déjà disponible sur PC, mais on n'entend toujours pas parler d'une adaptation sur console. Le mois dernier, je vous donnais seulement quelques codes. Ce mois-ci, c'est à la totalité des codes que vous avez droit. Merci, qui ?

Note : tous les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran principal.

MUNITIONS SUPPLÉMENTAIRES
Deux fois Carré, Rond, Triangle, Croix, Triangle, Croix, Triangle.

Si c'est réussi, une inscription apparaît, confirmant ainsi la validité du code.

TOUTES LES ARMES SECONDAIRES
Croix, Triangle, Carré, Rond, Carré, Croix, triangle, Carré.

Vous voici paré pour faire la guerre aux terroristes.

PAS DE TERRORISTES
Triangle, deux fois

Histoire de vous balader en toute quiétude.

MODE SUPERMAN
Croix, carré, deux fois Triangle, Rond, Carré, deux fois Croix.

De quoi vraiment épater les filles.

DÉJÀ PUBLIÉS

POUR DEBLOQUER TOUTES LES PORTES
Triangle, Carré, Carré, Triangle, Croix, Rond, Carré, Triangle.

POUR AVOIR TOUTES LES CARTES
Croix, Rond, Carré, Triangle, Triangle, Rond, Croix.

ENERGIE PLEINE POUR TOUTE L'EQUIPE
Triangle, Triangle, Croix, Rond, Rond, Croix, Carré, Carré.

OTAGES INVINCIBLES
Rond, Rond, Carré, Triangle, Croix, Triangle, croix, rond.

VOIR LA SÉQUENCE DE FIN
Carré, Triangle, Carré, Carré, Rond, Rond, Croix, Triangle

D'AUTRES TIPS ? ILS SONT

PLAYSTATION

THRASHER : SKATE AND DESTROY

Thrasher SAD est ce qu'on appelle une vraie simulation de skate. Pas question ici de s'envoler à des dizaines de mètres en hauteur ni d'enchaîner les tricks les doigts dans le nez. Mais même s'il est plus réaliste, Thrasher reste moins bien réalisé que Tony Hawk. Les rideurs urbains et autres hors-la-loi vont s'éclater !

Note : tous les codes qui suivent s'inscrivent dans l'écran du nom du joueur.

POUR AVOIR UNE TENUE D'ABEILLE
Choisissez Roach sans chapeau et inscrivez BEESUITGUY comme nom du joueur.

Inscrivez "l'homme à la tenue d'abeille", mais en anglais.

POUR AVOIR LA PLANCHE ROCKSTAR
Choisissez un personnage et inscrivez : ROCKSTA.

POUR AVOIR UNE TENUE DE SNOWBOARD
Choisissez Axl et inscrivez : ZAXIS comme nom du joueur.

Une tenue sobre et cool comme à la montagne. La claaasse !

Et voilà, rien de tel qu'une bonne tenue d'abeille pour faire le mariole !

POUR AVOIR LA PLANCHE DE COPENHAGEN
Choisissez Cyrus et inscrivez : MARDUCK comme nom du joueur.

DREAMCAST

SEGA RALLYE

Mes amis, nous sommes toujours sans nouvelles des codes pour la version officielle de Sega Rally 2. Il semble que Sega France ne les ait pas et les attende. Promis, juré, craché, on les aura un jour, mais quand ? Ça, c'est une autre histoire....

ne bloquez plus ! trichez !

LES PHRASES QUE L'ON DIT JUSTE AVANT DE MOURIR

"– un peu d'élan et hop je saute... " vlan
"— super, une trousse de soins. Ah, non, une grena... " boom
"– ah ah, il est beaucoup trop loin, il peut pas m'avoir! " oouch
"— allez, un p'tit looping, j'ai la place. " vautr
"— boaf fastoche ce niv... " vlan "— ouah un passage secret! " chbing
"— c'est quoi ce truc? Ah ok, un bonus, géni... " crac
"— même pas besoin de freiner dans ce virage. " vautr

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

3615 ASTU
3615 SOLU

LA PLUS GROSSE BANQUE EUROPÉENNE D'ASTUCES & DE SOLUCES DEPUIS 1988

NE MOUREZ PLUS!
CONSULTEZ NOS ASTUCES & SOLUCES

par téléphone
08 926 88 926
24h/24, composez le
08 926 88 926

PAR TÉLÉPHONE, D'AUTRES ASTUCES & SOLUCES QUE SUR LES SERVEURS 3615 ASTU & 3615 SOLU

toutes les nouveautés en premier !

Nudge Interactive Tarifs 3615 & 08 92 : 2,23 F/mn

PLAYSTATION

CRASH TEAM RACING (PAL)

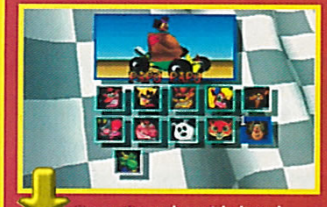
Comme nous le pressentions, Crash Team Racing s'est imposé sur PS pour devenir un hit au même titre que Mariokart sur N64. Le mois dernier, je vous donnais quelques codes permettant d'accéder à certains persos cachés. Ce mois-ci, on croule sous une avalanche de codes du même goût. De quoi vous faciliter la vie.

Note : tous ces codes s'effectuent sur l'écran-titre en maintenant L1 + R1 enfoncés. Un son se fait entendre si c'est réussi.

PISTES SUPPLEMENTAIRES
Deux fois Droite, Gauche, Triangle, Droite, deux fois Bas.

Les circuits supplémentaires sont disponibles dans la sélection des courses.

PAPU-PAPU
Gauche, Triangle, Droite, Bas, Droite, Rond, deux fois Gauche, Bas.



Papu-Papu le poids lourd du jeu, enfin disponible !

KOMODO JOE
Bas, Rond, deux fois Gauche, Triangle, Droite, Bas.

Hey Joe ! Pas la peine de pointer cette arme sur moi !

PINSTRIPE
Gauche, Droite, Triangle, Bas, Droite, Bas.

Tous les personnages secrets ou presque sont disponibles. Il ne manque plus que Fake Crash.

POUR ETRE INVISIBLE
Deux fois Haut, Bas, deux fois Droite, Haut.

Pratique et embêtant à la fois, c'est la dure loi de certains codes !

MASQUES À L'INFINI
Gauche, Triangle, Droite, Gauche, Rond, Droite, deux fois Bas.

Avec ce code, on va à fond les bananes tout le temps !

BOMBES À L'INFINI
Triangle, Droite, Bas, Droite, Haut, Triangle, Gauche.

Ça bombe dur sur Crash Cove !

POMMES À L'INFINI
Bas, deux fois Droite, deux fois Bas.

Avec les pomme, aussi, on va à fond les bananes !

AFFICHER LES TURBOS RECOLTES AVEC LES DERAPAGES
Triangle, deux fois Bas, Rond Haut.

Les Turbos sont comptabilisés.

SUPER FLECHES ACCELERATRICES
Triangle, deux fois Droite, Rond, Gauche.

DÉJÀ PUBLIÉS

POUR AVOIR PENTA PINGUIN

Bas, Droite, Triangle, Bas, Gauche, Triangle, Haut.

POUR AVOIR NTROPY

Bas, Gauche, Droite, Haut, Bas, Droite, Droite.

POUR AVOIR RIPPER ROO

Droite, Rond, Rond, Bas, Haut, Bas, Droite

POWER GAMES

3615 POWER GAMES

Nous rachetons vos jeux et vos consoles aux meilleures conditions du marché

31 rue de Reuilly - 75012 PARIS

Tél : 01 43 79 12 22

Métro Reuilly - Diderot

OUVERT DU LUNDI AU SAMEDI DE 10H30 A 19H

PSX

790F

CONSOLE LIVREE AVEC UNE MANETTE DUAL SHOCK.

PLAYSTATION IMPORT

ALUNDRA 2 us	399 F
FRONT MISSION 3 us	399 F
CHRONOCROSS jap	499 F
JACKIE CHAN STUNTMASTER us	399 F
KING OF FIGHTERS 99 jap	499 F
KOUDELKA us	399 F
NIGHTMARE CREATURES 2 us	399 F
PARASITE EVE us	299 F
SAGA FRONTIER 1 us	199 F
SAGA FRONTIER 2 us	399 F
STAR OCEAN 2 us	299 F
SUIKODEN 2 us	399 F
SYPHON FILTER 2 us	399 F
WILD ARMS 2 us	399 F
THOUSAND ARMS us	449 F

PLAYSTATION FRANCAISE

COLIN MC RAE 2	349 F
DIE HARD TRILOGY 2	339 F
DRACULA RESURRECTION	339 F
FEAR EFFECT	339 F
FORMULA ONE 2000	339 F
GRANDIA	339 F
INT. TRACK & FIELD 2	339 F
ISS EVOLUTION	339 F
MEDIEVIL 2	339 F
NEED FOR SPEED 5 : PORSCHE	339 F
RALLY MASTERS	339 F
RAYMAN 2	339 F
ROAD RASH JAILBREAK	339 F
ROLLCAGE 2	339 F
RONALDO V FOOTBALL	339 F
RUGBY 2000	339 F
SAGA FRONTIER 2	339 F
SHADOW MADNESS	339 F
STAR OCEAN 2	339 F
SYPHON FILTER 2	339 F
THEME PARK WORLD	339 F
VANDAL HEARTS 2	339 F

PROMO PSX

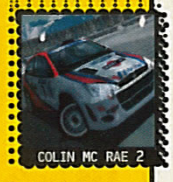
STAR OCEAN 2 VF + ACTION REPLAY = 399 F

JEU SEUL 329 F

PSX VF hit

RAYMAN 2

NEED FOR SPEED 5



COLIN MC RAE 2

49F JOYPAD COMPATIBLE

199F GUN + PEDALIER

TEL. MEMO 4MO

149F GAMEHUNTER

49F CABLE RGB

NOUVEAU

1690 F

CONSOLE LIVREE AVEC MODEM.

DREAMCAST hit

RAYMAN 2

JEUX VERSION FRANCAISE

CAESAR PALACE 2000	379 F
CRAZY TAXI	379 F
EVOLUTION	379 F
ECCO THE DOLPHIN	379 F
HIDDEN & DANGEROUS	349 F
JOJO'S VENTURE	379 F
MARVEL VS CAPCOM	379 F
MDK 2	379 F
MSR	379 F
NBA 2000	379 F

JEUX VERSION FRANCAISE

PLASMA SWORD	379 F
ROADSTER 99	379 F
RAYMAN 2	379 F
RESIDENT EVIL 2	349 F
RESIDENT EVIL CODE VERONICA	TEL.
SOULCALIBUR	379 F
STREET FIGHTER ALPHA 3	379 F
TOY STORY 2	379 F
VIRTUA STRIKER 2000	379 F
ZOMBIE REVENGE	379 F

TOUS NOS PRIX ET OFFRES SONT REVISABLES SANS PREAVIS. OFFRES DANS LA LIMITE DES STOCKS DISPONIBLES.

BON DE COMMANDE A RETOURNER A POWER GAMES

31, rue de Reuilly - 75012 Paris

TITRES NEUF OU OCCAZ	CONSOLE	QTÉ	PRIX
TOTAL + 30F DE PORT (+10F PAR ARTICLE SUPP.)			

NOM : ..... PRENOM : ..... TEL : .....

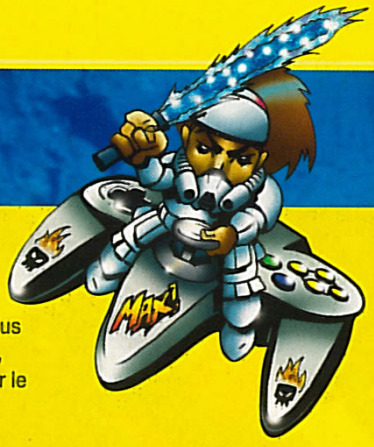
ADRESSE : ..... CP : ..... VILLE : .....

Je joins impérativement mon règlement de _____ F par :

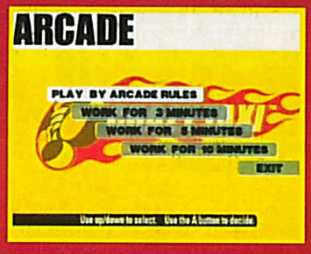
❑ CHEQUE BANCAIRE ❑ MANDAT LETTRE ❑ CARTE BLEUE N° [ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ][ ] EXPIRE [ ][ ][ ][ ]

DREAMCAST

CRAZY TAXI



Je viens d'apprendre que Taxi 2 allait être adapté en jeu vidéo sur Dreamcast. Sera-t-il plus fun que ce Crazy Taxi délirant ? Ce soft est vraiment fou. Il faut parfois aller chercher les clients sous l'eau ou encore sur des stores ! En plus, il regorge de modes Bonus vraiment originaux comme le bowling géant. Bref, c'est de la bombe, comme ces codes pour choisir le pousse-pousse sans se fouler.



Note : les codes qui suivent s'effectuent sur cet écran.

POUR AVOIR UN MODE EXPERT
Avant que la sélection des personnages n'apparaisse, maintenez L + R + Start. Si c'est réussi, le mot "Expert" apparaîtra dans le coin gauche de l'écran.

Le mode Expert est vraiment dur dur !

POUR DÉSACTIVER LES FLECHES DE DIRECTION
Avant que la sélection des personnages n'apparaisse, maintenez R + Start.

Plus aucune direction ! C'est la panique !

Note : les codes qui suivent s'effectuent sur l'écran de sélection du chauffeur de taxi.

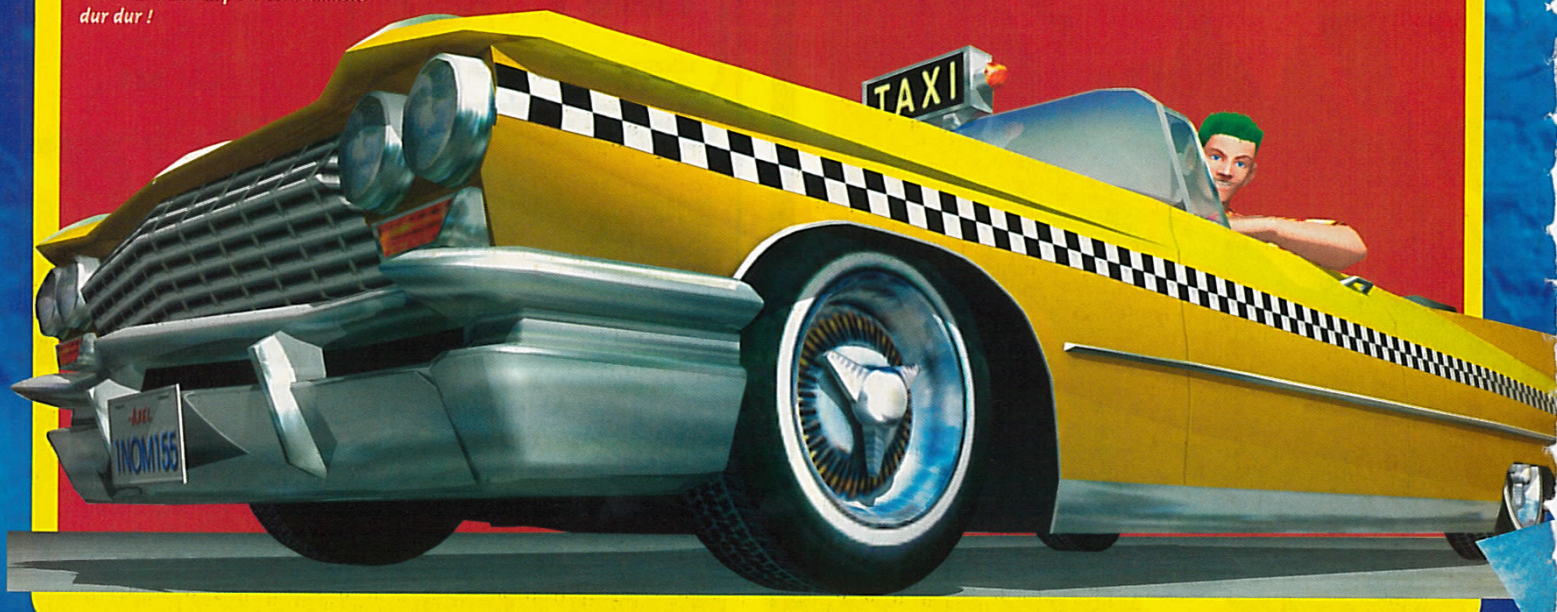
POUR AVOIR UN POUSSE-POUSSE
Sur l'écran de sélection des personnages, appuyez très rapidement et simultanément sur la combinaison de touches suivante : L + R, L + R, L + R + A. Si c'est réussi, vous entendrez une sonnette de vélo. Pour obtenir le pousse-pousse sans tricher, finissez toutes les épreuves de la Crazy Box, puis maintenez Haut lorsque vous choisissez une voiture.

Le pousse-pousse est super rapide. Preuve que les taxis sont de grands sportifs !

POUR AVOIR UN MODE "ANOTHER DAY"
Maintenez R tout en sélectionnant un personnage.

POUR DÉSACTIVER LE MARQUAGE DES DESTINATIONS
Avant que la sélection des personnages n'apparaisse, maintenez L + Start.

Voilà qui devrait corser la difficulté.



PLAYSTATION

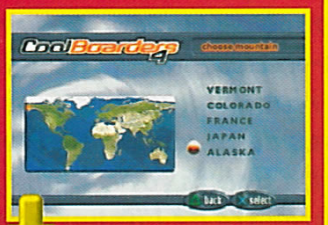
COOLBOARDERS 4

Restez cool, c'est peut-être la clef de la réussite dans ce sport fabuleux. Peut-être même dans la vie, qui sait ? En tout cas, difficile de rester cool quand on voit la piètre qualité de ce volet de Coolboarders. Enfin, quand on est en manque de glisse virtuelle, on mange tout ce qui passe. Vivement Supreme Snowboarding sur Dreamcast. En attendant, un petit code tranquille pour accéder à toutes les destinations.

POUR AVOIR TOUS LES CIRCUITS ET TOUTES LES PLANCHES

Inscrivez comme nom du joueur : ICHEAT.
Si c'est réussi, vous entendrez alors une voix.

C'est ici qu'il faut inscrire le code magique.



Si c'est réussi, vous aurez accès à tous les stages et à toutes les planches.

Et voilà, l'Alaska vous attend avec votre matos d'enfer. Ça va envoyer gros !

PLAYSTATION

LES NEWS

JOJO BIZARRE ADVENTURE	329 F
VICTORY BOXING 3	329 F
DIE HARD TRILOGY 2	329 F
DRACULA	329 F
GRANDIA	329 F
SHERIFF FAIS MOI PEUR !	329 F
STREET SKATER 2	329 F
THEME PARK WORLD	329 F
FISHERMAN BAIT 2	329 F
JIMMY WHITE BILLARD	329 F
F 1 2000	329 F
UEFA 2000	349 F
NHL PRO 2000	329 F
ROADSTERS	329 F
RAILROAD TYCOON 2	329 F
COLONY WARS 3	329 F
SYPHON FILTER 2	329 F
URBAN CHAOS	329 F
GUILTY GEARS	329 F
SAGA FRONTIER II	349 F
VAMPIRE HUNTER D	349 F
TIGER WOODS 2000	349 F
FEAR EFFECT	349 F
ROAD RASH JAILBREAK	349 F
COLLIN MAC RAE 2	349 F

DREAMCAST

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

SLAVE ZERO	379 F
RESIDENT EVIL 2	399 F
RAYMAN 2	379 F
TOMB RAIDER 4	379 F
ZOMBIE REVENGE	379 F
EVOLUTION	379 F
OMIKRON	379 F
NBA 2000	379 F
ECCO LE DAUPHIN	379 F

NINTENDO 64

JEUX EUROPÉENS

LES NEWS

NUCLEAR STRIKE	399 F
WRESTLEMANIA 2000	399 F
GAUNTLET	399 F
DESTRUCTION DERBY 2	399 F
NBA IN THE ZONE 2	399 F
RESIDENT EVIL 2	429 F
TONY HANKS	429 F
TRACK AND FIELD	429 F
ROAD RASH	429 F
JEREMY MC GRATH	429 F
CASTLEVANIA 2	429 F
PERFECT DARK	429 F
POCKEMON STADIUM	
TÉLÉPHONER	

A RETOURNER A CONSOL PLUS - BP 22 - 06801 CAGNES/MER CEDEX

TITRES	PRIX	CONSOLES	PRIX

SI PAIEMENT CONTRE REMBOURSEMENT AJOUTER 30 F AUX FRAIS DE PORT — TOTAL

COORDONNÉES

Nom : .....
Prénom : .....
adresse : .....
.....
Ville : .....
Code Postal

REGLEMENT

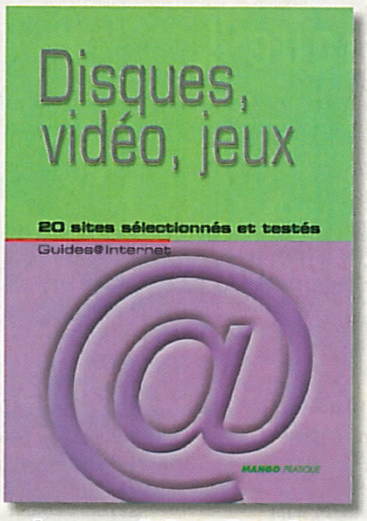
☐ CHEQUE BANCAIRE OU POSTAL :
☐ CARTE BANCAIRE
Expire fin
☐ CONTRE REMBOURSEMENT (rajouter 30 F)

cplus 04 / 2000

Tél. 04 92 02 06 04
FAX 04 93 20 97 03

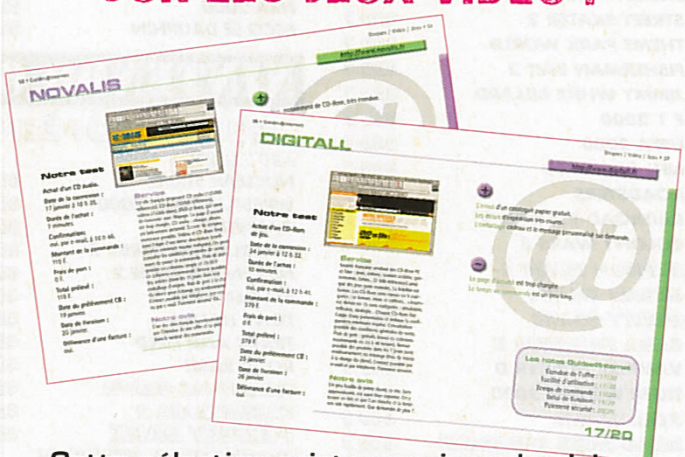
Photos non contractuelles - Offres limitées en fonction des stocks disponibles

MIEUX JOUER SUR INTERNET !

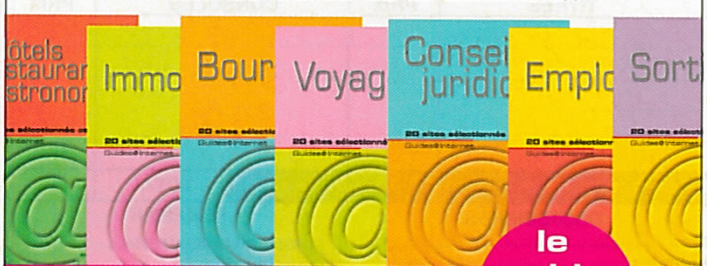


Dans la multitude des sites qui existent aujourd'hui

RETROUVEZ LES 20 MEILLEURS SITES SÉLECTIONNÉS SUR LES JEUX VIDÉO !



Cette sélection existe aussi sur les jobs, les hôtels, les restaurants, les voyages... et autres titres de la collection



en vente en librairie et hypers

le guide 20 F

Interview

Emilie Ravet

Bigben INTERACTIVE

Les mois se suivent et se ressemblent. Cette fois-ci, c'est une autre adorable jeune personne qui répond aux questions de Consoles+. Emilie Ravet de la société Bigben Interactive revient sur les points forts d'une société qui ne cesse de prendre de l'importance.

Consoles+ : Pouvez-vous vous présenter pour tous les lecteurs de Consoles+ ?

Emilie Ravet : J'ai 24 ans, je suis responsable de la communication chez Bigben Interactive depuis maintenant un an. Le service de communication de Bigben Interactive a été créé à la même époque pour suivre et encadrer le succès grandissant de la société. Je travaille avec un créatif responsable de la création des packagings, des pages de pub... Je prends en charge l'achat d'espace publicitaire dans la presse spécialisée, l'organisation de jeux concours et des partenariats et, bien évidemment, de la relation avec la presse.

Consoles+ : Présentez-nous la société Bigben Interactive ?

Emilie Ravet : Bigben Interactive est une société créée en 1981 basée près de Lille. Spécialisée à l'origine dans les produits publicitaires, elle tient son nom de sa spécialité de l'époque, les montres. C'est à partir de 1993 que Bigben a commencé à distribuer des produits en rapport direct avec les jeux vidéo. Il y a quatre ans maintenant que nous sommes présents sur le marché de l'accessoire pour consoles de jeu, et depuis cette période, Bigben est devenu Bigben Interactive. Nous sommes aujourd'hui leader sur ce marché en France.

Consoles+ : Quels sont les principaux critères de sélection des produits distribués par Bigben Interactive ? Faites-vous des études de marché ?

Emilie Ravet : Il faut d'abord préciser que nous sommes distributeurs exclusifs des marques telles que MadCatz, Datel et Act Laboratory qui produisent du matériel de grande qualité. D'autre part, Bigben Interactive est également producteur puisque les produits Bigben Interactive sont présents sur le marché. L'important pour nous est, avant tout, de coller à la tendance du marché. Notre équipe de recherche et de développement analyse les manques éventuels et les attentes du consommateur. Les principales idées et investissements concernant le matériel sont élaborés dans ces séances. Les meilleures suggestions partent en fabrication et c'est ensuite le service de communication et du marketing qui prend le relais pour promouvoir et informer de manière générale autour de ce produit.

Consoles+ : Avez-vous un produit phare, un produit qui fasse particulièrement votre fierté ?

Emilie Ravet : Il en existe dans les différents labels que distribue Bigben Interactive. A titre d'exemple, la marque MadCatz est un précurseur, puisque c'est cette marque qui est à l'origine des manettes infrarouges. Idée maintes et maintes fois copiée

depuis. Toujours pour MadCatz, le nouveau volant MC 2 qui utilise des technologies exclusives est un vrai succès. En ce qui concerne Bigben Interactive, nous sommes très fiers des meubles de rangement de la gamme "Fais plaisir à ta mère" vendus à 400 000 exemplaires à ce jour. Il est d'ailleurs prévu pour cette année un nouveau meuble de rangement plus élaboré.

Consoles+: Existe-t-il une "Bigben Interactive touch", possédez-vous un savoir faire particulier à même de vous démarquer de la concurrence, et par là même de vous attirer de nouveaux clients?

Emilie Ravet: En tant que distributeur de quatre grosses marques, Bigben à l'avantage de couvrir la totalité du marché. Indépendamment de cela, la grande force de notre société est la réactivité. De plus, les produits Bigben Interactive collent bien au marché et nous restons très attentifs à toutes les demandes et attentes des consommateurs, nous touchons tous les publics. Par exemple, nous avons sorti un ensemble d'accessoires Game Boy aux alentours de 100 francs. Pour le jeu Pokémon, nous avons ajouté un câble Link à cet ensemble pour répondre à la demande toujours croissante autour de ce titre fort.

Consoles+: Quelle est votre position et votre politique sur le plan international?

Emilie Ravet: La société est entrée en bourse à la fin de l'année dernière et c'est une franche réussite. Nous avons racheté une société belge et plus récemment une société anglaise. Bigben Interactive s'implante en Europe et ce n'est pas fini! Nous comptons bien investir de nouveaux pays européens, nous développer sur le plan international.

Consoles+: Quelle est votre stratégie et vos objectifs à court et à long terme?

Emilie Ravet: Il est un peu tôt pour en parler. Le marché va tellement vite qu'il est difficile de prévoir à l'avance une stratégie. Il faut s'adapter le plus rapidement possible aux demandes actuelles. Simplement, nous cherchons évidemment à rendre les produits Bigben Interactive toujours plus performants, en étant attentifs aux nouvelles technologies.

Consoles+: En ce qui concerne les consoles nouvelle génération, quelle est selon vous celle qui possède le plus gros potentiel?

Emilie Ravet: Il est difficile, à présent, de juger les forces en présence. Pour ce qui nous concerne, nous couvrons l'ensemble des consoles sans donner la part belle à une marque en particulier. Les accessoires se vendent en même temps que les consoles. Il faut attendre de voir les premiers résultats de ventes pour investir et développer autour d'une console. Nous possédons des gammes de produits pour toutes les consoles, mais pour lancer une nouvelle gamme, il faut impérativement que cette plateforme soit bien implantée sur le marché. Il est difficile d'anticiper les tendances.

Consoles+: Jouez-vous aux jeux vidéo?

Emilie Ravet: J'avoue avoir un faible pour les jeux de shoot au gun. Il faut noter à ce propos que le nouveau gun développé par Bigben Interactive est une vraie réussite, puisque les développeurs de jeux l'utilisent pour faire les démonstrations de leurs derniers produits. Nous sommes en contact avec les développeurs. Ce nouveau gun est compatible avec tous les anciens jeux, mais également les prochains hits, comme Die Hard 2 et Resident Evil Gun Survivor.

Consoles+: Quels seront pour vous les produits marquants des années à venir, ou les idées originales qui pourront changer les habitudes des joueurs?

Emilie Ravet: Le marché va tellement vite qu'il est vraiment difficile de faire ressortir un produit plus qu'un autre. Il existe beaucoup de bonnes idées des plus simples aux plus loufoques, à l'image du siège qui possède des enceintes intégrées pour plus de sensation pendant une partie. Seuls le goût du public et le temps servent à transformer une bonne idée en classique incontournable.

Propos recueillis par Toxic

Absolute Games

OFFERT! [1]

Tel 03.80.46.60.60
www.AbsoluteGames.com

Premier Magasin à avoir proposé des produits à prix "port compris 48h chez vous" aussi bas!
Premier Magasin à avoir importé le Ps Hacker, premier à avoir proposé la Puce aux particuliers, premier à proposer des Puces Dream en 4 Fils !
Service de vente par correspondance depuis 1997
Satisfait ou remboursé sur tous nos produits !

Action Replay Deluxe
Fonctions & Codes Action Replay™
Notice VF - Ressort
Note: Le Cable RGB audio permet d'avoir l'écran en couleur avec le boîtier (Sinon en noir et blanc), une meilleure qualité d'image, sortir le son sur une chaine Hifi et brancher les derniers pistolets type Guncon. Il est n'est pas livré d'origine et il est conseillé par Sony™ lors de l'achat d'une Playstation™

129Fr Port compris

179Fr Avec CD ROM d'Astuces (Pc) OU RGB Audio OU les DEUX pour 195Fr Port compris

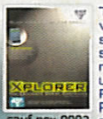
Toutes sauf SCPH 9002*

Pour 29Fr de plus offre toi le MiniSkate
49Fr

NOUVEAU
99Fr Port compris

Memory Card 1 Mb
Affichage à cristaux Liquides, Look FFB
Reveil / Date/ Heure / Decompte

XPLORER &Logiciels
249Fr Port compris



Trouvez vous meme vos codes de triche, sauvez vos m.card sur disque dur, récupérez des images, utilisez les codes Action Replay. Nécessite un PC. Livré avec Logiciel sous Win9x et Notice.
sauf psx 9002

Memory Card 1Mb

49Fr Port compris

STICKER
Lavable
Collable
Décollable

199Fr Port compris

Pc Comm
Sans logiciel

Adapt. Pad PSX sur PC	Tel
Cable RGB Audio Psx	50 Fr
Cable LINK Psx	50 Fr
Cable Rallonge Vibrant Psx	50 Fr
Cable RGB Audio DC	89 Fr
Puce Imports Pals DC 4Fils	Tel

Tous les frais d'expéditions sont **offerts** par Absolute Games

[1] Un porte clefs offert pour toute commande supérieure à **199Fr**

Commandez par Chèque ou Mandat par **courrier** ; ou par Carte Bleue par **tél**
ABSOLUTEGAMES.COM 10 Place Centrale 21800 QUETIGNY
Vous pouvez passer votre commande sur papier libre
03 80 46 60 60
Porte clef (>199Fr)

Nom, Prénom
Adresse
Code Postal, Ville
Articles
chèque à l'ordre d'Absolute

PORT 48h CHEZ VOUS OFFERT
Recommandé suivant la valeur de la commande.

SCPH 9002 = Le dernier Modèle Playstation™ sans port // arrière (Voir autocollant au dos de la console). Dans la limite des stocks disponibles. Photos non contractuelles Toutes marques déposées

Accessoires

DC-VGA Dreamcast

Ce petit adaptateur de Blaze a de quoi épater la galerie. En le branchant sur la console, vous aurez trois sorties vidéo qui pourront délivrer leur signal en même temps. Une sortie RCA, une sortie S-Vidéo et une sortie VGA à connecter sur un moniteur. Deux sorties jack peuvent relier le son à un casque ou des enceintes. La qualité de l'image est bonne sur toutes les sorties. Cela permet de passer, sans déranger ses branchements, du moniteur PC à la télévision. Disponible en Grande-Bretagne pour moins de 150 F.

www.speedgames.com
AIR SOFT GUN

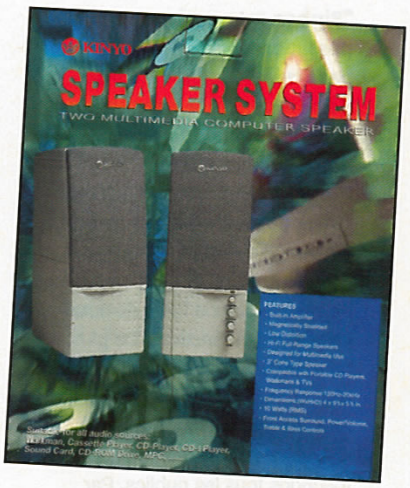
DVD
DVD VIDEO
JEUX VIDEO
Dreamcast
PlayStation
SPEED GAMES - 61, av. de Paris 95230 Soisy sous Montmorency
Tél. : 01.34.12.48.66

Les meilleurs prix. Venez constater par vous-même
www.e-consoles.com
04 90 22 44 62
STEMA SARL. RC 42373942400012

EUROTECK DIFFUSION
15, rue Palissot
54000 NANCY
Tél : 03 83 17 02 54
Fax : 03 83 17 02 56
E-mail : disintegra@worldnet.fr
vente par correspondance uniquement
Import direct sur toutes les consoles de jeux vidéo, accessoires, figurines, DVD...
Particuliers : Envoi en 24 h dans toute la France
Port gratuit sur jeux uniquement
Contactez-nous au 03 83 32 24 50
Revendeurs : Nous travaillons déjà avec plus de 200 magasins en France et en Europe
Contactez-nous au 03 83 17 02 54
Ouvert du mardi au vendredi de 10h à 12 h et de 14 h à 19 h le lundi de 14 h à 19 h

Kinyo Speaker System Playstation/Dreamcast

Sortir des enceintes sur console est une idée originale. Celles-ci sont d'assez bonne qualité et proposent en plus une fonction surround. Elles simulent un effet surround qui donne l'impression que le son vient de derrière. Pour les brancher sur les différentes consoles, un câble spécial est fourni pour chacune d'entre elles, avec des sorties RCA supplémentaires. Assez imposantes, elles trônent fièrement à côté de la télé. Si vous disposez déjà d'une installation sonore de qualité, ou d'une grosse télé bien équipée, ces enceintes ne sont pas très utiles. En revanche, pour les petites installations, elles s'avèrent idéales pour profiter des jeux à ambiance comme Silent Hill, par exemple. Le modèle PS 515 S testé délivre une puissance de 10 watts RMS + surround. Pour la Playstation, elles coûtent 289 F, et pour la Dreamcast, 309 F. Il existe aussi des modèles plus luxueux et plus puissants, équipés de caissons de basses.



Player's choise : N64

- 1080° Snowboarding
- Banjo Kazooïe
- Bomberman 64
- Diddy Kong Racing
- F1 World Grand Prix
- Goldeneye
- Lylat Wars
- Mario Kart 64
- Star Wars Shadow of the Empire
- Wave Race
- Yoshi's Story

Game Platinum pour PS

- 1001 pattes
- Air Combat
- Colin McRae Rally
- Command and Conquer
- Command and Conquer Alerte Rouge
- Cool Boarders 2
- Crash Bandicoot 2
- Crash Bandicoot 3
- Croc
- Die Hard Trilogy
- Fifa : en route pour la Coupe du Monde 98
- Final Fantasy VII
- Formula One 97
- G-Police
- Gran Turismo
- Grand Theft Auto
- Heart of Darkness
- Hercules
- International Track and Field
- Jurassic Park II Lost World
- Medievil
- Mickey's Wild Adventure
- Micromachines V3
- Moto Racer
- Moto Racer 2
- Oddworld, l'Odyssée d'Abe
- Porsche Challenge
- Rayman
- Resident Evil 2
- Ridge Racer
- Ridge Racer Revolution
- Ridge Racer Type 4
- Soul Blade
- Soviet Strike
- Spyro
- Street Fighter EX plus alpha
- Tekken
- Tekken 2
- Tekken 3
- Tenchu : Stealth Assassins
- Time Crisis
- Toca Touring Car 2
- Tomb Raider
- Tomb Raider 2
- Tomb Raider 3
- V-Rally
- Wipeout 2097

Abonne-toi à Consoles+
et reçois ta deuxième manette !

PLAYSTATION DUAL FORCE

- Pour tous les jeux Playstation,
- Analogique et vibrante,
- Vibration maximale avec tous les jeux Dual Shock™,
- Trois modes : Dual Shock™, double stick analogique et numérique standard,
- Prises tactiles en caoutchouc.

399 F au lieu de ~~619 F~~

DREAMCAST DREAM PAD

- Pour tous les jeux Dreamcast,
- Entièrement programmable,
- 8 boutons pour l'action,
- Commandes numériques et analogiques,
- Boutons et poignées en caoutchouc,
- Fentes pour vibration et VMU.

429 F au lieu de ~~619 F~~

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **399 F** au lieu de ~~619 F~~ soit **220 F d'économie**
Je recevrai la manette **PlayStation** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 99A

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dual Force au prix de 199 F.

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :
Consoles + Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour **1 an** (12 numéros)
au tarif de **429 F** au lieu de ~~619F~~ soit **190 F d'économie**
Je recevrai la manette **Dreamcast** dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement.

C+ 99B

Nom : .....

Prénom : .....

Adresse : .....

Code postal : ⌊_⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ Ville : .....

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌊_⌊_⌋

Date d'échéance : ⌊_⌊_⌋ ⌊_⌊_⌋ Signature obligatoire :

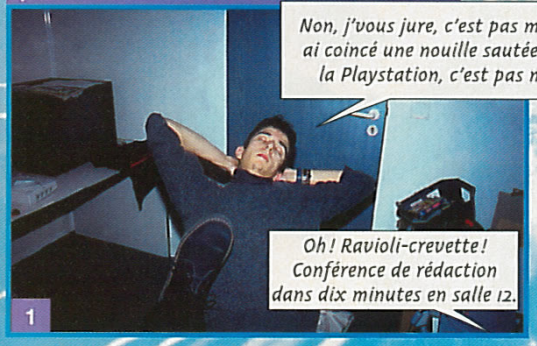
Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et la manette Dream Pad au prix de 199 F.

Offres valables pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles.

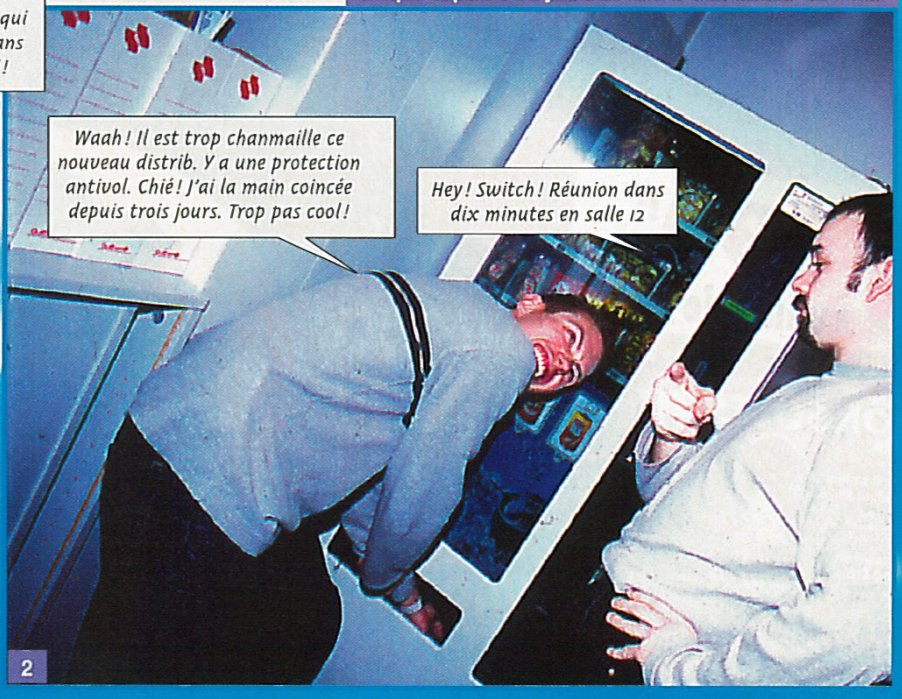
Airbag

Vous le savez certainement, le Consoles+ n° 100 c'est pour le prochain numéro... vu que celui-ci est le 99 et que celui de dans deux mois sera le 101. Pas besoin d'être en math sup. pour piger le truc, il suffit de savoir compter jusqu'à... heu... 100. Pour fêter cet événement (le centième Consoles+, et non le fait de compter jusqu'à 100), Niiico tient à réaliser un très grand Trombinoscope. Il rameute donc ses troupes pour voir ce que les rédacteurs ont comme idées à proposer.

1. Niiico va chercher Kael, plongé dans une profonde méditation en salle des tests...



2. Niiico part ensuite tenter de décoincer Switch, bloqué depuis trois jours devant le distributeur de Twix.

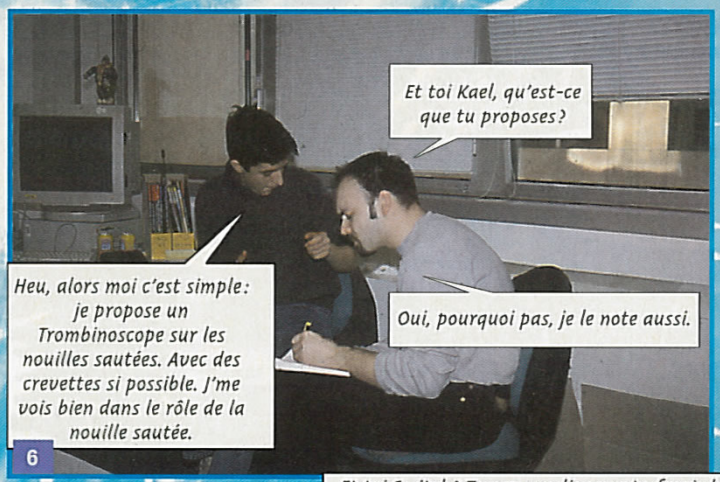


3. Reste maintenant à convaincre les deux testeurs les plus durs (et plus pervers) de la rédaction à participer à la réunion (en salle 12 pour ceux qui viennent d'arriver) : Pierre et Julien.

4. Salle de réunion (salle 12). 1 h 30 plus tard.

génération

Des filles à poil? Ah non, moi je verrais plutôt des filles nues, c'est plus sympa. Et puis, si je trouve le type qui m'a piqué mon catalogue, j'le tue!
Ben moi, je pensais mettre des filles à poil partout dans le magazine. Pas mal non?
Bon, Pierre et Julien, par exemple, qu'est-ce que vous proposez?
5

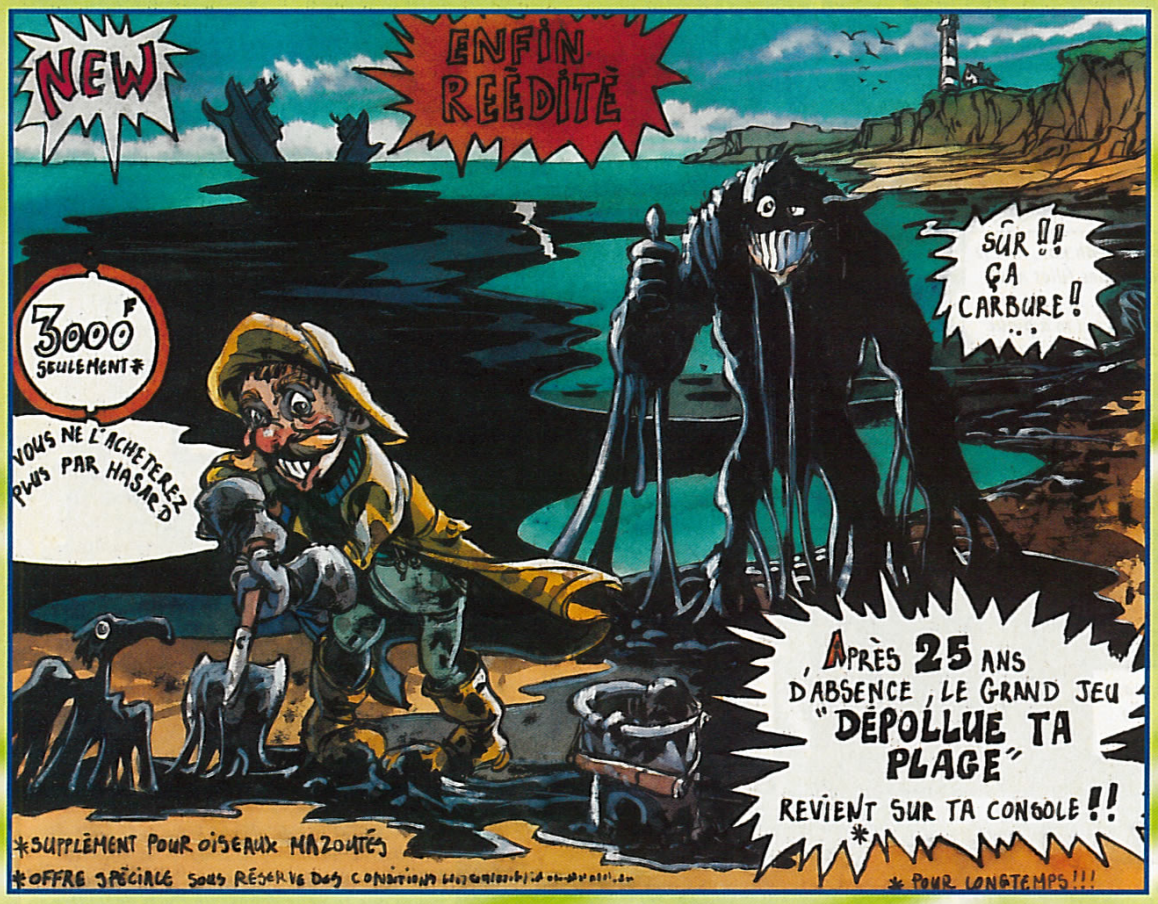

Et toi Kael, qu'est-ce que tu proposes?
Heu, alors moi c'est simple: je propose un Trombinoscope sur les nouilles sautées. Avec des crevettes si possible. J'me vois bien dans le rôle de la nouille sautée.
Oui, pourquoi pas, je le note aussi.
6

Et toi Gia, tu as une idée?
Moi je me suis dit qu'on pourrait faire un petit cours de fabrication de tong en balsa. C'est super simple à faire, il suffit d'avoir du balsa et un élastoc.
Des tongs en balsa et un élastoc, bon, c'est noté!
7

Et toi Switch? Tu vas me dire que tu ferais bien un truc sur la manière de piquer les Twix au distrib' ou encore de chourer du Coca au Franprix sans se faire gauler par le vigile? A moins que tu nous donnes un cours de vautre en roller? T'es doué aussi dans ce domaine non?
Trop chanmé! Comment tu as su pour les Twix? Par contre, pour le roller, je vois pas de quoi tu parles...
C'était déjà noté!
8

N'empêche que c'est pas ça qui fera revenir ma Lolo...
Chanmé, j'ai rien dit!
Des filles à poil! Il est fou lui ou quoi? Pourquoi pas le yéti nu?
J'ai une nouille coincée dans une dent creuse... merde alors!
Merci pour vos idées fantastiques, non, vraiment, c'est super. Je vais en parler à AHL. Il va être content: il n'aura que l'embarras du choix.
Bon, moi je vais me rouler une tong.
9

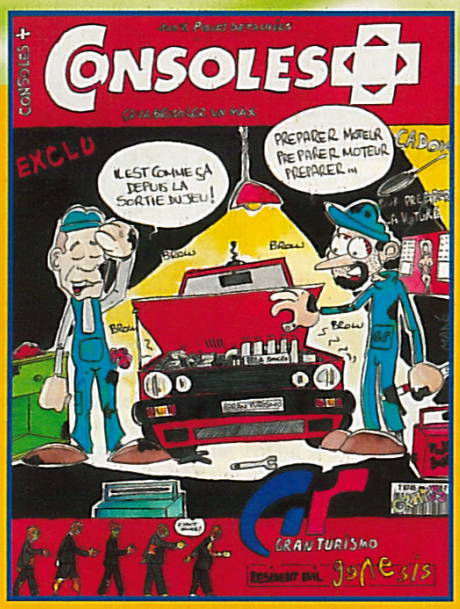
Bon AHL. J'ai bien réfléchi pour le prochain numéro. Je me suis dit qu'un Trombinoscope c'était pas une bonne idée. Je préfère faire un reportage sur les escargots de Bourgogne. Tu sais, là-bas, entre la pluie et le soleil de mai, ça pullule sur les routes ce genre de bestioles.
Yo! Et puis, on pourrait aussi parler un peu de Dr Mario. Ça serait cool. Tu glisses ça entre la reproduction de l'escargot et sa vie de famille, ça colle parfaitement.
Ok, c'est noté.
10



ARNAUD, ÇA VA FIORT !

Q Arnaud est un p'tit gars de Marseille. Voici les questions qu'il se pose sur la Playstation 2 : "1/ A quoi servira la compatibilité de la Playstation 2 avec les anciens jeux ? Quand on aura acheté une console plus de 2000 francs, ce ne sera pas pour jouer à Gran Turismo 2, mais plutôt à GT 2000, non ? Je pense que même le grand public peut comprendre ça. 2/ Nintendo possède dans ses rangs Miyamoto. Il crée avec ses équipes des jeux extraordinaires, mais ne serait-il pas une arme à double tranchant ? J'entends par là qu'il ne faudrait pas qu'il peaufine trop ses jeux au risque de retarder la sortie de la Dolphin. Nintendo devra sortir la Dolphin le plus rapidement possible. Or j'apprends dans vos articles que la Dolphin sortira six mois après la Playstation 2 au Japon et qu'une sortie mondiale risque d'être très difficile. Nintendo ne sera-t-il pas encore une fois le bon dernier partout à travers le monde ?"

R Oh puté, ma foi ! Ça va minot ? 1/ La compatibilité de la PS2 avec les PS te semble incongrue, mais certainement pas pour les 50 millions de joueurs sur Playstation à travers le monde. Qu'est-ce que tu crois, Arnaud ? Que les possesseurs de Playstation 1 vont jeter leurs jeux avant de s'acheter une nouvelle Playstation ? Tu te trompes grave sévère, mon ami ! J'en connais plus d'un qui se feront un plaisir de jouer à leurs anciens jeux sur Playstation 2. C'est l'une des rares fois dans l'histoire des jeux vidéo qu'une console propose une compatibilité descendante (de mémoire, seul Atari avait proposé cette option avec les consoles Atari 5200 et Atari 2600 ; Sega avait aussi en son temps proposé de rendre compatible la Megadrive avec les jeux Master System, mais il fallait pour cela un adaptateur spécial). Cette fois-ci, le grand public, comme tu le dis si bien, mais aussi les hardcore gamers n'auront pas besoin de



VAINQUEUR DU MOIS

Le vainqueur de ce mois d'avril – et ce n'est pas un gag à deux balles –, est Julien Madérou. Ce petit gars qui habite Villeneuve n'a que 15 ans, mais m'a envoyé un dessin vraiment sympa. Sa "couve" n'était pas accompagnée de sa photo, hélas, mais d'un minuscule tournevis cruciforme. Ça m'a bien fait marrer. J'ai aussi beaucoup apprécié le clin d'œil au groupe de musique Genesis en bas de la page. Pour toutes ces raisons, Julien remporte un abonnement gratos à Consoles+.

V ous l'aurez sans doute remarqué si vous habitez en Vendée, ça pue le mazout ! Merci Total ! Ça m'a donné une idée : pourquoi ne pas inventer un jeu vidéo dans lequel on serait chargé de démazouter les plages polluées. Ça serait un jeu d'aventure : première phase, trouver l'argent pour acheter pelles, seaux et combinaisons isolantes. Mais aussi un jeu d'action : deuxième phase, utiliser les pelles sur la plage et mettre le mazout dans les seaux. Un jeu se simulation de course : troisième phase, relier la Vendée à Paris-La Défense en camion citerne en évitant les automobilistes sur la route. Un jeu de baston : quatrième phase, décharger sa citerne sur les pompes du PDG de Total. Et, enfin, un jeu de course à pied : cinquième phase, se barrer sans se faire chopper par les flics. Ça c'est du jeu vidéo réaliste !

Bomboy, sixième phase : répondre à votre courrier en prison

renouveler entièrement leur logithèque une fois achetée la PS2. Autre bonne nouvelle, il semblerait que les jeux PS1 tournant sur la PS2 affichent des graphismes améliorés grâce à une astuce de programmation. Revers de la médaille : tous les jeux PS1 ne seront pas compatibles avec la PS2. Nous en publierons la liste dès que possible.
2/ Ne te fais pas de soucis pour Nintendo ! L'an dernier, lors du salon de l'E3 à Los Angeles (l'Electronic Entertainment Expo), Nintendo n'a dévoilé aucun nouveau jeu développé en interne. Seuls les éditeurs tiers, comme Rare ou Activision, par exemple, avaient des nouveaux titres à proposer. Ce qui signifie une chose : Nintendo prépare déjà les jeux pour sa prochaine console, et depuis de longs mois maintenant. A mon avis, la console sera prête à temps et aura de très bons jeux dès sa sortie... ce qui n'est pas le cas de tout le monde ! De plus, cette console est annoncée comme la plus puissante du marché (environ 30 % supérieure à la PS2, d'après ce qu'on en sait). Alors, tu vois, mieux vaut partir un peu en retard et, au final, arriver premier, non ? En tout cas, cette année encore (chiffres 1999), c'est Nintendo qui a gagné le plus d'argent... Il semblerait même que Sony, malgré ses 50 millions de Playstation vendues à travers le monde, soit un peu dans le rouge cette année (toujours pour l'année 1999)...

CONSOLES+
RUBRIQUE COURRIER
92514, BOULOGNE CEDEX
OU ÉCRIS TON COURRIER
SUR LE 3615 TCPLUS

ISKER L'HEURE QU'IL EST ?

Q *"Je m'appelle Julien, j'ai 15 ans et je suis fan de jeux vidéo. Voici mes questions : 1/ Quelle est la meilleure méthode pour lire les jeux import sur sa Playstation : la puce ou bien l'Action Replay Pro ? 2/ As-tu des codes pour le jeu Thrill Kill ? 3/ J'aimerais connaître le prix de la Playstation 2. 4/ Pourquoi la console 3DO n'a pas eu de succès ?"*

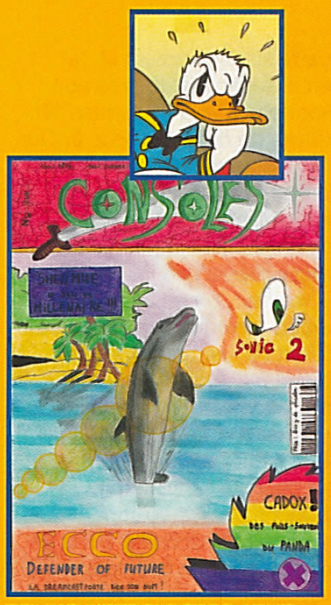
R Salut Julien. 1/ Pour moi, la meilleures méthode pour jouer avec les jeux import sur une console Pal consiste à ne pas démonter sa console afin de ne pas perdre la garantie. Donc, tu l'auras compris, posséder une Action Replay Pro est le moyen le plus efficace de faire tourner ses jeux NTSC sur sa console Pal. Mais attention ! cette méthode n'est pas la plus simple non plus...
2/ Non, étant donné que le jeu n'est jamais sorti de manière officielle... Il semblerait que ce jeu n'ait jamais existé ailleurs que sur les sites pirates du Net.
3/ Le prix de la Playstation 2, aux Etats-Unis ou en Europe, n'est pas encore fixé. Pour l'instant, seul le prix japonais est connu : 39 800 yens, ce qui fait environ un peu plus de 2 500 francs. C'est une console qui est très chère (à comparer au prix de lancement de la Dreamcast : 28 800 yens, 1 300 F). 4/ Difficile de dire pourquoi cette console n'a pas eu de succès. Peut-être un mauvais lancement, une mauvaise campagne de publicité ou tout simplement le manque de jeux disponibles. Il faut dire aussi que les distributeurs en France n'étaient pas nombreux... et, si je me souviens bien, ils n'ont jamais fait de publicité pour leur produit dans les magazines de jeux vidéo (ou ailleurs même !). Pourtant l'idée était bonne : un système ouvert, une licence à acheter, et n'importe quel constructeur pouvait fabriquer sa propre console... Mais le poisson n'a pas mordu à l'hameçon. Dommage.

RENNES D'UN JOUR

Q *Gwen Leyoudec, un lecteur de Rennes, lit Consoles+ depuis 8 ans (la vache, il lit super lentement ce mec !). Voici les questions qu'il me pose : "Est-ce que l'accès à Internet via la Dreamcast va être amélioré pour être plus rapide ?"*

ULRICH TRIOMPHE, 75020 PARIS.

SECRET OF MANA COMME VOUS NE L'AVEZ JAMAIS VU.



ROLAND CARRÉE, 53000 LAVAL.

ROLAND N'EST PAS ECCO-NOME SUR LES COULEURS...

ALAIN CONNU.

UN BIEN BEAU DESSIN, MAIS QUI N'EST PAS SIGNÉ.

FLORIAN SHUM-KWOONG, 92210 SAINT-CLOUD.

ENCORE UN AMATEUR DE BELLES MÉCANIQUES (TA MERE).

CHRISTOPHE PASTORINO, 06600 CAGNES-SUR-MER.

UNE BIEN BELLE LARA AU LOOK INDIANA JONES.

GRÉGORY CAZÉ, 77190 DAMMARIE-LES-LYS.

TOMB RAIDER 9 À LA COQUE.

quatre simultanément et Jet Force Gemini est un très bon shoot'em up/plates-formes 3D. Difficile de faire un choix. 6/ Oui. 7/ Incontestablement, la saga Resident Evil. L'ambiance est bien meilleure et les bogues, quasiment inexistants. 8/ La plus grosse daube que j'ai eu entre les mains... Il y en a eu plusieurs. La plus lamentable a sans doute été Crash Test Dummies sur Megadrive. Plus récemment, nous avons eu entre les mains Superman sur N64, South Park Chief's Luvshack et Shérif fais-moi peur sur Playstation. Attention, ces titres sont dangereux et donnent envie de fiche sa console à la poubelle!

LECTEUR X

Q *Un lecteur, Mister X, me demande si Resident Evil Code Veronica sortira un jour sur Playstation 2.*

R Salut lecteur X. Nous n'avons pas encore entendu parler d'une quelconque adaptation sur Playstation 2. Cheub, qui lit par-dessus mon épaule, me dit qu'un épisode de la saga Resident Evil sera effectivement adapté sur Playstation 2, mais on ne sait pas encore lequel. Il s'agira peut-être d'un inédit... "Wait and see."

NINE DINCHT NAILS

Q *Fabien Jollivet, qui aime se faire appeler Zell Dincht, me pose ces questions: "1/ Ayant changé de Playstation il y a deux mois, car mon ancienne ne fonctionnait plus, j'ai remarqué avec surprise que le port parallèle avait disparu. Etant un grand fan de jeux import, et particulièrement de jeux de rôles, comment puis-je faire pour brancher mon Action Replay Pro? 2/ Quelles sont vos dernières informations sur FFIX?"*

R Salut Fabien. 1/ Le bloc optique de la Playstation a souvent été la cause du mauvais fonctionnement de la console. Combien de fois a-t-on été obligé de retourner sa console ou de la mettre sur le côté pour faire fonctionner convenablement les jeux? Entre nous, Sony a tout prévu pour la Playstation 2, puisque la console a été étudiée pour fonctionner sur la tranche, justement! Sony, c'est plus fort que toi! Bref, passons... Il existe, depuis peu, une nouvelle version de l'Action Replay Professionnel, l'Action Replay DCX, qui se branche sur le port de la carte-mémoire et fonctionne de manière identique à l'ancien modèle. 2/ Nous avons parlé de Final Fantasy IX, mais aussi des épisodes X et XI, dans le dernier numéro de Consoles+. Square avait à l'époque convié notre correspondant au Japon, l'honorable Kagotani san (salut Kago!), à venir découvrir ces trois nouveaux titres ainsi que les jeux en ligne (en réseau sur Internet) via la Playstation 2.

VINCENT CAC 40

Q *Vincent Boursier se pose beaucoup de questions: "1/ D'abord, j'aimerais connaître précisément les tarifs d'Internet pour la Dreamcast. 2/ Deuxièmement, je voudrais connaître le nombre de ventes actuelles de Dreamcast, de Playstation, de Nintendo 64 et de Game Boy Color en France. 3/ J'aimerais savoir quand le prix de la Dreamcast va baisser. 4/ Est-ce que ça vaut le coup d'acheter des jeux recyclés (marchent-ils aussi bien que les neufs?).*

R Salut Cac 40. 1/ Les coûts des communications Internet via la Dreamcast sont en tout point identiques aux coûts des communications téléphoniques locales. En gros, une heure de communication sur Internet en plein tarif revient à environ 16 francs. Maintenant, il est possible de payer moins cher en demandant un abonnement spécial à France Telecom: Netissimo. Cela divise le prix des communications par deux... Renseigne-toi auprès de ton agence. 2/ Les chiffres exacts sont difficiles à connaître. Les constructeurs ont toujours tendance à gonfler leurs chiffres de vente. En ce qui concerne la Dreamcast, nous attendons toujours les chiffres de Sega. On estime environ que de 120 000 à 150 000 consoles ont été vendues en France (700 000 en Europe). Nintendo annonce 900 000 consoles N64 et 4,5 millions de Game Boy vendues à ce jour (dont 690 000 pour la seule année 1999). Sony est très content de ses 4 millions (et des poussières) de Playstation vendues en France. 3/ Pour l'instant, seul le Japon a bénéficié d'une baisse sensible du prix de la Dreamcast. En France, rien n'est annoncé pour l'instant, mais on peut parier que le prix de la console baissera pour Noël prochain, voire à la rentrée 2000. 4/ Les jeux recyclés sont d'excellente qualité. Un jeu d'occasion fonctionne aussi bien qu'un jeu neuf. Les boutiques achètent les jeux uniquement s'il sont de bonne qualité et si le CD, par exemple, n'est pas rayé. Donc, quand tu achètes un jeu d'occasion dans une boutique, tu peux être certain qu'il fonctionne parfaitement.

CYRILLE ON THE NET

Q *Cyrille, un abonné à Consoles+, m'envoie un message tout simple: "Salut à tous les lecteurs de Consoles+. Je cherche des personnes pour parler de jeux vidéo via Internet. Ecrivez-moi à cette adresse: pseudo.forweb@wanadoo.fr Découvrez aussi mon site Internet: http://perso.wanadoo.fr/pseudo.forweb/videogamemeeting.com/ Merci."*

R Eh bien, voilà Cyrille, ton vœu est exaucé. J'espère que vous serez nombreux, et nombreuses, à correspondre avec lui!

A QUELLE GAGNÈRE!

Q *Christian Gagnère, cgagnere@hotmail.com me pose la question suivante: "Par quels moyens testez-vous les jeux? Est-ce que vous les achetez ou est-ce qu'on vous les envoie?"*

R Salut Christian. Aussi incroyable que cela puisse paraître, c'est l'une des rares fois où l'on me pose ce genre de question. Il y a trois méthodes. La première consiste à nous faire prêter les jeux par les boutiques. C'est une méthode que l'on utilise essentiellement pour les jeux import. Bien évidemment, le jeu est rendu à la boutique: c'est un prêt, pas un don. La deuxième méthode, moins utilisée, consiste à nous faire envoyer les jeux par notre correspondant japonais. Enfin, celle la plus couramment utilisée, est de nous faire envoyer les jeux par les éditeurs. Mais le problème avec cette méthode de travail, c'est que les jeux en test ne sont pas toujours en version finale et qu'ils sont terminés à 90 ou 95%. Il arrive souvent qu'un jeu vendu dans le commerce soit légèrement différent de la version testée dans Consoles+.

EMILE BRIDENNE

Q *Jérémy Bridenne me pose les questions suivantes: "1/ Je voudrais savoir si la Game Boy Color est à la hauteur de*

POUR JOINDRE BOMBOY TOUS LES JOURS ! TAPE 3615 TCPLUS
(3615 : 2.23 F/MIN)

100 % SOLUCES · 100 % SOLUCES

CONSOLES SOLUCES N°2

5 SOLUCES COMPLÈTES :

TOMB RAIDER 4 La révélation finale, FINAL FANTASY VIII
DINO CRISIS, SPYRO 2, STAR WARS La Menace Fantôme

+ BONUS FOOT

PLATINIUM SOLUCES 1

- TOMB RAIDER • TOMB RAIDER 2 • RÉSIDENT EVIL 2
- FINAL FANTASY VIII • L'ODYSSÉE D'ABE

+ LES TIPS DES HITS

- COMMAND & CONQUER : ALERTE ROUGE • COOLBOARDERS 2
- TENCHU STEALTH ASSASSIN • COLIN MCRAE RALLY • MEDIEVIL
- MICROMACHINES V3

CONSOLES SOLUCES 1

- SOUL REAVER • MISSION : IMPOSSIBLE • SYPHON FILTER
- SILENT HILL • JADE COCOON • DRIVER • X-FILES

HORS SERIE N°12

- TOMB RAIDER III
- CRASH BANDICOOT 3
- L'EXODE D'ABE

ATTENTION ! LES HORS-SERIE N°5, 7 ET 8 SONT ÉPUISÉS

NUMÉRO 90

- RESIDENT EVIL :
+ 32 PAGES DE SOLUCES

NUMÉRO 87

- METAL GEAR SOLID :
15 PAGES DE SOLUCE COMPLÈTE

BON DE COMMANDE à retourner à CONSOLES+ - BP 53 - 77932 Perthes cedex - Tél.: 01 64 81 20 23

Vous pouvez également commander par Minitel : 3615 TCPLUS (2,23 F /mn)

Réf./Nom	Prix*	Qté	Montant
C+ Soluces N°2 / 450021	50 F	x	
C+ Platinium N°1 / 450023	50 F	x	
C+ Soluces N°1 / 450018	50 F	x	
C+ 90 / 451090	50 F	x	
C+ 87 / 451087	50 F	x	
HS12 / 450016	50 F	x	

Ci-joint mon règlement de : _____ F
à l'ordre de Consoles + ☐ Chèque bancaire ou postal
☐ Carte bancaire dont voici le numéro : ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐ ☐☐☐☐
Date d'expiration de ma carte : ☐☐☐☐ (* port inclus)

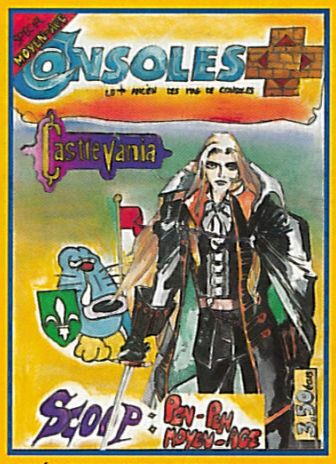
Nom ..... Prénom .....
Date de Naissance .....
Adresse .....
.....
Code Postal ☐☐☐☐☐ Ville .....

Signature :

JE RECEVRAI MA COMMANDE DANS UN DÉLAI DE 4 SEMAINES APRES ENREGISTREMENT DE MON RÉGLEMENT

LE PRIX D'EDDY KACE

Le prix d'Eddy Kace d'avril revient à Frédéric Gruau. Il a lui aussi 15 ans (décidément, c'est une maladie ou quoi ?), mais il habite Laval. Ce jeune homme est non seulement très marqué par les filles aux poitrines avantageuses, mais également, aussi étonnant que ça puisse paraître, par les Chocobos à roulettes. Chacun ses goûts. Il recevra quand même le prochain numéro dédicacé par toute l'équipe. On n'est pas des sauvages quand même.



UN ÉPISODE DE CASTLEVANIA AVEC UN PERSO DE PEN-PEN ? ARRETE LA KRO !

J.-S. HAMMERSCHMIDT, 77000 LA ROCHETTE.

POKÉMON SUR PLAYSTATION... POURQUOI PAS MARIO SUR DREAMCAST ?

MAXIME LE REST, 29260 PLOUDANIEL.

UNE BIEN BELLE COUVERTURE COMME ON AIMERAIT EN VOIR PLUS SOUVENT.

SYLVAIN ATOCH, 38280 JANNEYRIAS.

TOUS LES TESTS DE L'ÉTÉ EN AVANT-PREMIERE !

LIONEL CERCY, FRANCE.

Salut Gwen. C'est une bonne question ! Non, l'accès à Internet via la Dreamcast ne sera pas plus rapide. En France la console est équipée d'un modeste modem de 28,8 kiloBauds par seconde (et non pas 33,6 comme je l'avais indiqué le mois dernier... sorry), contre 56 kBds/s aux Etats-Unis. Ce qui signifie que la transmission des données est assez lente par chez nous. On estime, à juste titre, que la vitesse minimale pour apprécier les jeux en réseau est de 56 kBds/s. Ainsi, le seul moyen d'améliorer la connexion à Internet serait de changer de modem et d'en installer un plus rapide. Pour information, le modem américain est parfaitement compatible avec la Dreamcast française. D'autre part, des rumeurs qui courent sur Internet font état qu'une connexion par le câble à Internet serait disponible pour la Dreamcast. Comment ? Quand ?... nous n'en savons pas plus pour l'instant.

QUENTIN REVERRAI-JE ?

Quentin m'envoie une tonne de questions. Etant dans un bon jour, je vais tenter d'y répondre. "1/ J'ai une Playstation. Si j'achète la Playstation 2, pourrai-je jouer à mes jeux Playstation dessus ? 2/Quand testerez-vous Resident Evil 3 en version officielle ? 3/ Préfères-tu Crash Team Racing ou bien Mario Kart 64 ? 4/ Quel est pour toi le Top 5 des jeux de baston 3D sur Playstation ? 5/ Sur Nintendo 64, préfères-tu Quake 2 ou Jet Force Gemini ? 6/ J'aime bien les jeux de tapettes comme les Razmokets. Si tu dis "oui" tu me feras peur. 7/ Préfères-tu la saga Tomb Raider ou la saga Resident Evil ? 8/Quelle est la plus grosse daube que vous ayez testée ?"

Salut Quentin. 1/ Ta question rejoint celle d'Arnaud, le Marseillais. Oui, il sera possible de jouer aux jeux PS1 sur la PS2. Mais, comme je le disais plus haut, les jeux de la PS1 ne fonctionneront pas tous sur la PS2. 2/ Resident Evil 3 : Nemesis a été testé en version officielle le mois dernier. Comme toujours dans cette série, le jeu est très bon. 3/ Je préfère incontestablement Mario Kart 64 qui est pour moi la référence du genre. Il est indétrônable ! 4/ Je ne suis pas un amateur de jeux de baston, je n'aime pas vraiment ça. Mais voici tout de même mon Top 5 à moi : 1er Dig Dug, 2e Pac Man 3, 3e Space Invaders, 4e Frogger et 5e Pitfall. Je te l'ai dit, je ne suis pas vraiment un spécialiste du genre. 5/ Impossible de te dire où va ma préférence entre Quake 2 et Jet Force Gemini. Ce sont deux jeux complètement différents ! Quake 2 est une superbe réussite, surtout à

N'OUBLIEZ PAS

- d'envoyer vos dessins accompagnés de votre photo. Elle sera publiée dans le magazine, avec votre œuvre. Il arrive parfois que certains lecteurs ressemblent aux côtes vendéennes après la marée noire. Qu'ils se consolent, ils n'ont qu'à m'envoyer une photo de leur sœur. Autre chose : on ne peut pas reproduire les dessins trop grands !
- que vous pouvez envoyer vos dessins sur disquette (PC ou Macintosh) ou par e-mail. Attention, l'adresse a changé : nicolas.gavet@emapfrance.com
Seul un enregistrement aux formats Jpeg, Tiff ou Pict est autorisé. Les vainqueurs seront récompensés au même titre que les dessinateurs sur papier.
- que Niiico, entre deux siestes, me passe les questions que vous voulez me poser par e-mail. J'y répondrai de la même manière qu'au courrier traditionnel. Envoyez vos questions à l'adresse suivante : nicolas.gavet@emapfrance.com
- que si vous désirez que je cite vos e-mails ou vos sites Web dans le courrier, pas de problème, envoyez toutes vos coordonnées par e-mail à Niiico.

Passionné de Metal Gear Solid ?

Votre nouvelle mission, si vous l'acceptez...

1 Vous abonner à Consoles +

1 an / 12 numéros = 420 F

2 Recevoir Metal Gear Solid Missions Spéciales

169F prix public

3 Réaliser une affaire :

429F au lieu de ~~589F~~ soit 160F d'économie

4 Jouer !!!

Attention, vous devez impérativement posséder le jeu Metal Gear Solid pour pouvoir charger Metal Gear Missions Spéciales et vivre de nouvelles aventures.

KONAMI

Bulletin à retourner sous enveloppe non affranchie à :

Consoles+ Libre réponse n° 88 42 75 - 75742 PARIS CEDEX 15 - Tél.: 01 64 81 20 23

❑ **OUI,** je m'abonne à Consoles + pour 1 an (12 numéros) au tarif de 429 F au lieu de 589 F soit 160 F d'économie.

Je recevrai le jeu Metal Gear Missions spéciales pour PlayStation (dans un délai de 6 semaines après enregistrement de mon règlement).

Nom : .....

Prénom : ..... Date de naissance : ❑❑/❑❑/❑❑❑❑

Adresse : .....

Code postal : ❑❑❑❑❑ Ville : .....

Tél.: (facultatif) .....

MG 99

❑ Je joins mon règlement par chèque bancaire ou postal à l'ordre de Consoles +

❑ Je préfère régler par carte bancaire dont voici le numéro :

❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑ ❑❑❑❑

Date d'échéance : ❑❑/❑❑

Signature obligatoire :

Vous pouvez acquérir séparément chacun des numéros au prix de 35 F et le jeu Metal Gear Missions Spéciales au prix de 169 F. Offre réservée aux nouveaux abonnés, valable pour la France Métropolitaine et dans la limite des stocks disponibles. Pour l'étranger, nous consulter au 01 64 81 20 23.

PlayStation et PlayStation, marques déposées, sont la propriété exclusive de Sony Computer Entertainment Inc.
Metal Gear est une marque déposée de Konami Co., Ltd. © Konami.

ce qu'on en dit? 2/ Est-ce que Pokémon est un si bon jeu que ça et va-t-il sortir sur une autre console (Pokémon est pour ma petite amie qui me fait iéch)?".

R Salut Mimile. 1/ Heu, c'est un peu bizarre ta question! A la hauteur de ce qu'on dit, certainement, mais à la hauteur de ce que dit qui? C'est pas très clair! Pour moi, tu connais ma petite taille, c'est une console qui est largement à ma hauteur! Plus sérieusement, la Game Boy Color est une excellente console qui est dotée de très nombreux jeux. Son seul défaut, et on le reprochait déjà à la Game Boy en son temps, tient à la qualité de son écran. La lisibilité n'est pas très bonne. Un écran rétro-éclairé, comme celui de la Game Boy Light (sortie uniquement au Japon), aurait été le bienvenu.
2/ Pokémon est un jeu d'un genre nouveau: un peu aventure, un peu jeu de rôles et un peu Tamagochi (on capture des monstres et on les élève). Alors, ça peut plaire ou non. Moi je suis moyennement convaincu... La bise à ta copine.

PSG, PSG, PSGÉÉÉÉÉÉÉÉÉ!

Q *Un inconnu m'envoie cette question, un peu surprenante: "Cher Consoles+. Je joue à Fifa 2000 depuis janvier 2000. Tout allait bien jusqu'au jour où, durant un match PSG-Nantes (j'avais le PSG bien sûr), un de mes joueurs s'est retrouvé avec une grosse tache rouge sous les pieds! En plus, il n'avançait pratiquement plus! Que dois-je faire? Que s'est-il passé. Je compte vraiment sur vous pour m'aider à résoudre cette énigme. Merci d'avance, et vive Consoles+ et ses journalistes.*

R Salut, bel inconnu. Tu n'es pas le seul à te plaindre de l'équipe du PSG, mais tu es bien le premier à me dire que l'un de tes joueurs n'avançait plus sur le terrain dans Fifa 2000. A mon avis, tu as dû choisir un joueur dopé à la créatine, je ne vois pas d'autre explication. La créatine, comme tu le sais certainement, augmente de manière significative la masse musculaire du sportif qui en consomme. Ce que tu ne sais peut-être pas, c'est que la créatine facilite également la rétention d'eau dans le corps. Donc mon explication est la suivante: le joueur du PSG a du avoir une énorme rétention d'eau qui, en plein milieu du match et sans aucun avertissement, a tout à coup lâché! Cette rétention d'eau se faisant dans la vessie, celle-ci a dû exploser sous la pression, déclenchant ainsi une réaction en chaîne et une hémorragie interne. La sang s'est alors propagé dans le short du joueur, dans ses chaussettes et enfin au fond de ses chaussures. D'où la tâche rouge sous les pieds de ton joueur. Ce n'est pas bien grave: une semaine à l'hôpital au service de proctologie du Dr Leprout, et il n'y paraîtra plus. Ton joueur sera prêt à être transféré.

YOHAN ET TURLUTE

Q *Yohan m'envoie quelques questions: "1/ Legend of Dragoon sortira-t-il en version française un jour? Si oui, quand? 2/ Que devient Shenmue?"*

R Salut Yohan. 1/ Bonne nouvelle pour tous les amateurs de RPG sur Playstation, Legend of Dragoon est prévu en version officielle! La date de sortie n'est pas encore annoncée de manière précise, mais figure sur les plannings de Sony. Je pense que le jeu devrait arriver pour la fin de l'été, certainement à la rentrée prochaine. 2/ Shenmue va très bien. Je lui donne sa pâtée tous les matins et tous les soirs. Shenmue, c'est le nom du chat de ma voisine qui est partie en vacances (ça me fait penser qu'il faut aussi que je lui arrose ses plantes). Heu, si tu parles du jeu vidéo, il va lui aussi très bien: les ventes au Japon sont excellentes. Une version française est bien évidemment attendue, mais pas avant quelques mois.

TYLER S'TE PLAIT?

Q *Tyler m'envoie par email (jl-groh@worldnet.fr) quelques questions: "1/ Qu'est-ce que tu as comme console à la maison? 2/ A quel jeu joues-tu le plus souvent? 3/ Si je te passe l'adresse de mon site Internet, est-ce que tu trouveras une ligne dans le prochain Consoles+ pour la caser? 4/ A quand Sega GT, Shenmue et Code Veronica en version officielle? 5/ Quand est-ce qu'on pourra jouer en réseau avec la Dreamcast?"*

R Salut Tyler, il est à peu près 16h35, mais j'avance de 2 minutes. 1/ Depuis le temps que je joue aux jeux vidéo, j'ai presque toutes les consoles qui sont sorties en France: Atari 2600, Atari 5200, Nes, Super Nintendo, Megadrive, Game Gear, Gameboy, Gameboy Light, Gameboy Color, Jaguar, Playstation et Dreamcast... j'en ai peut être oublié, et je ne parle pas des micro-ordinateurs que j'ai à la cave! 2/ Je joue le plus souvent aux jeux de plates-formes: Mario 64 et Banjo Kazooie (N64) sont mes favoris. Je m'éclate pas mal aussi avec Mario Kart 64 (N64), Crazy Taxi (DC) et Pac Man. J'ai dit une connerie? 3/ Oui. Envoie l'adresse de ton site!
4/ Sega GT et Shenmue arriveront certainement en France en version officielle, mais on ne sait pas encore quand. Il semblerait que la version de Shenmue pose pas mal de problèmes de localisation. En ce qui concerne Code Veronica, le jeu doit normalement sortir cet été en France. 5/ Sega a toujours dit que le jeu en réseau serait disponible en France pour le mois de mars... c'est-à-dire en ce moment. Mais à l'heure où je te réponds (16h43 à ma montre, mais j'avance de deux minutes) il n'est pas toujours possible de profiter des jeux en réseau sur Dreamcast.

CONSOLES+

RÉDACTION • PUBLICITÉ
150, rue Gallieni
92514 Boulogne-Billancourt
Tél.: 01 41 86 16 00
Fax rédaction: 01 41 86 17 67
Fax pub: 01 41 86 18 96
Pour obtenir directement votre correspondant, remplacez les 4 derniers chiffres du standard par le numéro de poste entre parenthèses.

RÉDACTION
Directeur d'édition
Vincent Cousin
Rédacteur en chef
Alain Huyghues-Lacour (AHL)
Secrétariat
Juliette van Paaschen (16 72)
Chefs de rubrique
Nicolas Gavet (Niico)
Gia-Dinh To (Gia)
Secrétariat de rédaction
Ivan Gaucher (premier SR)
Maquette
Virginie Ensaint-Auvertin,
Olivier Mourgeon (premier maquettiste)
Ont collaboré à ce numéro
Christophe Kagotani (correspondant au Japon), Bomboy, Sébastien Le Charpentier (Cheub), Pierre Koch (Toxic), Maxime Roure (Switch), Karim Lazla (Kael), Julien Frainaud (Zano), Nicolas Kruszewski (Arioch), Seghira Maouche-Costo (maquette), Babette Lê (SR), Cyrille Baudin (SR).

PUBLICITÉ
Directrice commerciale
Lara Wytochinsky (16 24)
Directeur de publicité
Olivier Guillermet (16 31)
Chefs de publicité
Clarisse du Rivau (18 39)
Amélie Le Bourgeois (16 32)
Fax: 01 41 86 18 96
Maquette publicité
Dominique Chagnaud
Bureau de Lyon
Catherine Laurent. Tél.: 04 78 62 65 10

MARKETING
Responsable marketing
Anne-Sophie Bouvattier (16 45)
Assistante marketing
Annie Perbal (17 55)
Maquette marketing
Denis Berthier

TÉLÉMATIQUE
Responsable télématique
Christophe Weber (01 41 33 56 43)

FABRICATION
Chef de fabrication
Gilbert Hémon (17 91)

SERVICE ABONNEMENTS
Tél.: 01 64 81 20 23
France: 1 an (12 numéros): 345 F (TVA incluse)
Europe et étranger tarif économique: 1 an (12 numéros): 457 F
(tarifs avion: nous consulter)
Belgique: 1 an (12 numéros): 3 333 FB.
Les règlements doivent être effectués par chèque bancaire/postal ou carte bancaire
BP 53, 77932 Perthes Cedex.

Editeur-locataire gérant: EMAP ALPHA. Siège social: 19-21 rue Emile Duclaux, 92150 Suresnes. Société anonyme. **P-DG:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Principal actionnaire:** EMAP FRANCE. **Propriétaire:** EM-IMAGES. **P-DG et directeur de la publication:** Arnaud Roy de Puyfontaine. **Directeur délégué:** Marc Auburtin. **Directeur d'édition pôle:** Vincent Cousin. **Directeur du marketing:** Roland Claverie. **Responsable administratif et financier:** Christel Marjotte Beylerian. **N° de commission paritaire: 0400 K73201.** **Dépôt légal:** mars 2000. **Photogravure:** Key Graphic, PPDL. **Imprimerie:** Imaye, Laval (53). **Distribution:** Transport Presse. **Département diffusion. Directeur délégué:** Pierre Christophe. **Directeur des ventes France/ Export:** Annie Baron. **Trade Marketing:** Marlène Reux. **Ventes** (réservé aux dépositaires de presse): Synergie Presse, Immeuble Le Ventose, 2, rue des Bourets, 92150 Suresne. Téléphone vert (réservé aux dépositaires de presse): 08 00 01 46 23. Terminal ordinateur E76.

La reproduction, même partielle, de tous les articles parus dans la publication (© Consoles+) est interdite. Les informations rédactionnelles publiées dans Consoles+ sont libres de toute publicité. Les anciens numéros de Consoles+ sont disponibles à Consoles+/Service Abonnements, BP 53, 77932 Perthes Cedex. ISSN 1162-8669.

DIFFUSION CONTRÔLE OJD 1998

TEENAGE LINE

NOUVEAU : le forum en pur son LIVE !!

Au moment ou tu lis cette page, on est plus de 50 en ligne !!!

Et toi, oseras-tu m'aborder sur Teenage Line ?

08 36 68 19 73

Teenage Line, l'endroit le plus cool pour brancher les filles !

**Demande l'autorisation à tes parents avant d'appeler.
Tu pourras laisser tes messages et en recevoir,
mais pour éviter tout désagrément,
garde secret ton adresse et ton numéro de téléphone.**

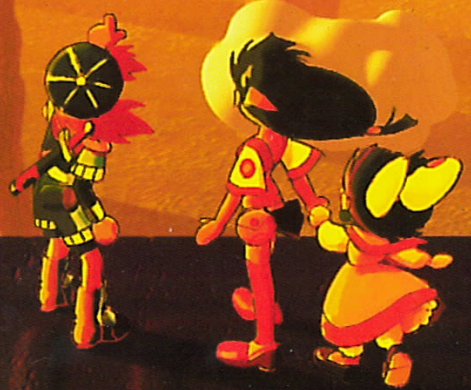
Par INTERNET : www.tchatche.com

L'aventure vous attend ...

GRANDIA

VERSION FRANÇAISE INTÉGRALE

- "C'est du grand RPG. En un mot : un régal."
  Joypad
- "Grandia offre une ambiance et un scénario originaux, et un système extraordinaire.
- Les musiques de Grandia sont tout bonnement fantastiques."
  PlayStation Mag
- "Un scénario en or. Grandia est unique en regard de la production actuelle du genre."
  Consoles +



Au long des **2 CD** qui vous entraîneront dans plus de **50 heures de jeu**, guidez Justin dans sa quête aux trésors et découvrez la magie inoubliable de GRANDIA. Explorez **3 continents** merveilleux et **20 environnements** différents et rencontrez plus de **160 personnages** qui vous feront vivre la Légende.

Participez vite au concours Grandia : www.ubisoft.fr/grandia

www.ubisoft.fr

Ubi Soft

GAME ARTS

ANIME

MANGAS
La chaine des super héros !

design arsenic

Grandia® © 2001 Game Arts. Developed by Game Arts. Published by Ubi Soft Entertainment.
"PlayStation" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.